LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

STA PER TORNARE LARA CROFT!

Games Master

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ PC ✶ PSX2

Anno III - Numero 10 - OTTOBRE 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO



IMPERDIBILE!

DINO CRISIS

ABBIAMO PROVATO IL GIOCO CHE UNISCE RESIDENT EVIL E JURASSIC PARK!

POSTER IN REGALO !!! UM JAMMER LAMMY

ESCLUSIVO!

RESIDENT EVIL 3



E' IN ARRIVO IL MIGLIOR GIOCO HORROR!

INTERNET GRATIS CON ClubNet POWERED BY tin.it

PROVATO!



METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

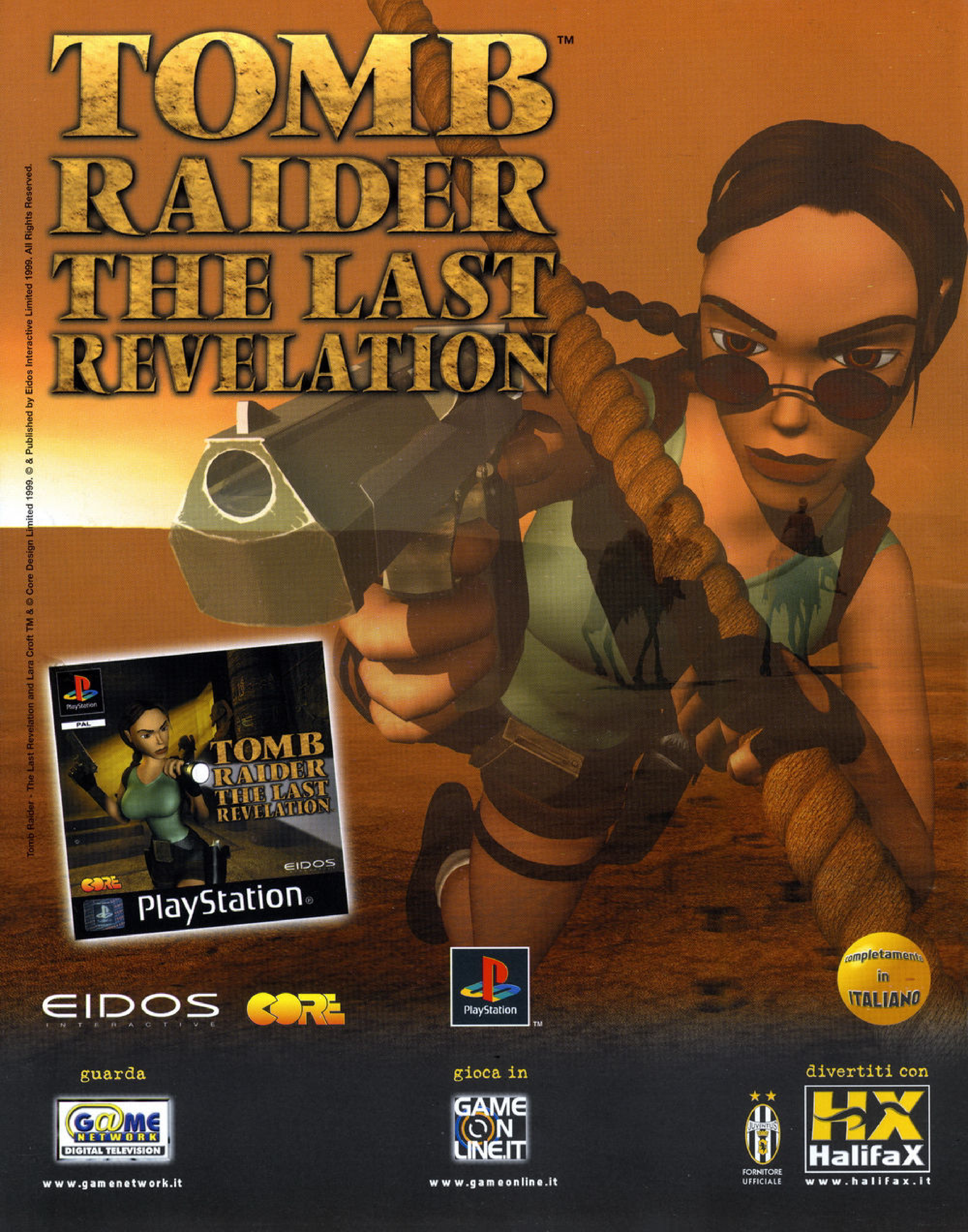
IL RITORNO DI SNAKE IN 300 NUOVE MISSIONI

INOLTRE...

QUAKE 2
WIPEOUT 3
BRAVEHEART
SUPER MARIO BROS DX
SPECIALE GIOCHI HORROR

90010
9 771126 262009
N.10 OTTOBRE 1999 L.8.000

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ANTEPRIME ✶ NOVITA' ✶ POSTER



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION™
Tomb Raider - The Last Revelation and Lara Croft TM & © Core Design Limited 1999. © & Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.
PlayStation
PAL
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
EIDOS
CORE
PlayStation
EIDOS INTERACTIVE
CORE
PlayStation
completamente in ITALIANO
guarda
G@ME NETWORK DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
gioca in
GAME ON LINE.IT
www.gameonline.it
divertiti con
JUVENTUS FORNITORE UFFICIALE
HX HalifaX
www.halifax.it


40 WINKS
UN GIOCO DA SOGNO!
NINTENDO 64
PlayStation
completamente in ITALIANO
guarda
G@ME NETWORK DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
gioca in
GAME ON LINE.IT
www.gameonline.it
divertiti con
JUVENTUS
FORNITORE UFFICIALE
HX HalifaX
www.halifax.it
Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito



IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900

GRATIS UN CD PER COLLEGARSI SENZA LIMITI DI TEMPO A INTERNET CON TIN

IL MIO CASTELLO EDITORE

preapariamoci alla lettura di questo numero con la foto del mese...

GRANDIOSO!

Calmo dinosauro, stai tranquillo, fai il bravo... no, non annusarmi così... no non azzannarmi.. NO... NOOO!





FACCIAMO CONOSCENZA COL T-REX NELLA NOSTRA RECENSIONE PAG. 66



Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 25%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis

Games Master

IN QUESTO NUMERO

...iù entusiasmante del mondo!



DINO CRISIS

Qualcosa si muove ed è davvero grosso... è un dinosauro!



PROVE PlayStation pag. 66

RESIDENT EVIL 3



Più orrore che mai! Torna Resident Evil!

ANTEPRIMA! PlayStation pag. 16

SPECIALE HORROR



I giochi dell'orrore di ieri, oggi e domani

SPECIALE! PlayStation N64 PC Dreamcast pag. 58

GALLERIA

Un altro bellissimo poster da appendere al muro della nostra camera!



pag. 48

POSTER IN REGALO

Decoriamo la nostra stanza con i poster che troviamo nei vari articoli



pag. 69

QUAKE 2

PROVE! pag. 76

Arriva su Nintendo 64 lo spara-tutto 3D più amato!

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Aiutiamo Solid Snake a superare 300 nuovissime e originali missioni



PROVE! pag. 72

SPEED FREAKS

PROVA! pag. 80

Questo gioco è meglio di Mario Kart!

SOUTH PARK

ANTEPRIMA! pag. 28

Arrivano altri giochi dal disegno animato più irriverente

POKEMONMANIA!

ANTEPRIMA! pag. 32

POKEMON GAME BOY

Cos'è e perché lo ameremo



DRIVER

LA GUIDA COMPLETA

Battiamo le strade al ritmo della musica anni settanta

TRUCCHI! pag. 52

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...



SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 56

LE NOSTRE RUBRICHE



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

LARA ALLA RISCOSSA



IN USCITA TOMB RAIDER 4

DIFFUSE LE PRIME IMMAGINI! ■ LA REGINA DELLE AVVENTURIERE TORNA IN EGITTO



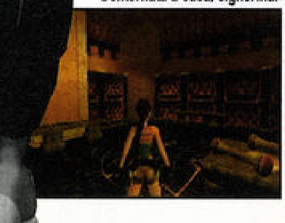
Queste tre immagini sono tratte dalla versione del gioco per PlayStation, che comprende un modello di Lara completamente nuovo. Uau!

Tomb Raider 4 sarà disponibile in tutti i migliori negozi di videogiochi e in molti dei peggiori il prossimo novembre.

Sinistramente battezzato Tomb Raider: The Last Revelation invece che Tomb Raider 4, questo gioco potrebbe costituire la nostra ultima occasione di vedere la formosa eroina sulla PlayStation: corre infatti voce che Tomb Raider 5 sarà un titolo per PlayStation 2. Core ha tentato di riproporre i motivi del gioco originale, con le sue ambientazioni antiche e la sua atmosfera mistica; l'azione avrà luogo in un'unica area: l'Egitto. Ecco la trama: intenta a razziare tombe, Lara si imbatte in un'antica profezia: "E SET dice: 'Io sono l'ombra che oscura il Sole; io sono colui che porta la pestilenza. La mia collera consumerà tutte le terre e sarà implacabile'". Ed ecco che, prima ancora che si abbia il tempo di dire "Perbacco", Lara finisce per liberare questa forza maligna. Ooops... Dal momento che Lara conosce già il suo unico obiettivo, ovvero impedire la fine del mondo, la trama si sviluppa fluidamente nell'azione di gioco, senza interruzioni dovute a schermi di caricamento o cambi di livello. L'azione in tempo reale si 'stempera' nelle sequenze filmate grazie a un nuovo motore di gioco. Invece che procedere a episodi come i giochi precedenti, questa avventura avrà quindi uno scorrimento continuo dall'inizio alla fine. Dopo il lusso della terza versione, The Last Revelation sarà molto più concentrato sulla costruzione di un'atmosfera di tensione. Perciò, diversamente da quanto avveniva in Tomb Raider 2 e 3, l'area di gioco sarà ridotta e gli obiettivi da raggiungere chiari. Questo significa che ci sarà maggiore spazio per la risoluzione degli enigmi, senza tutto quel faticoso sgambettare. Sebbene la geografia del gioco non sia altrettanto complessa, gli sviluppatori assicurano che il numero di ore necessarie per completarlo sarà pari a quella delle versioni precedenti. Verrà fatto un uso maggiore di fonti luminose, che contribuirà a dare maggiore carattere e atmosfera alle ambientazioni sepolcrali. Verrà inoltre utilizzata una nuova tecnologia per la mappatura, che consentirà di migliorare dettaglio e definizione delle superfici. Insomma, anche a giudicare da queste sei immagini, la cosa si preannuncia come un vero spettacolo. Molte altre notizie in merito sul prossimo numero!



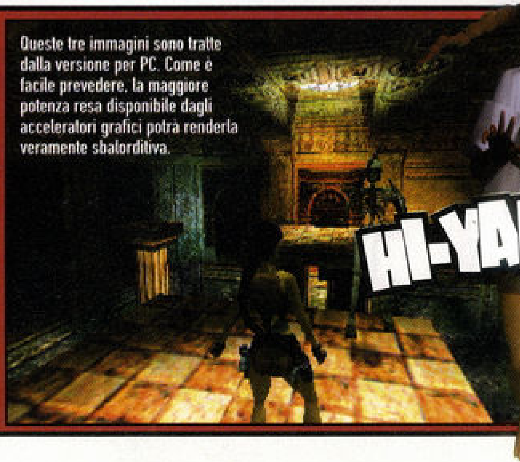
▲ Lara ritorna in Egitto. Bentornata a casa, signorina.







Queste tre immagini sono tratte dalla versione per PC. Come è facile prevedere, la maggiore potenza resa disponibile dagli acceleratori grafici potrà renderla veramente sbalorditiva.





ANCORA LICENZE
ECCO FIFA 2000



MILLENNIO NUOVO, FIFA NUOVO ■ NUOVO FIFA, NUOVE SQUADRE

Premier League Stars è ancora fresco fresco ed ecco che già vengono diffusi dettagli e immagini relativi al nuovo gioco di calcio FIFA ufficiale.

Le immagini sono tratte dalla versione per PC e come si può vedere stiamo parlando del gioco di calcio più spettacolare della storia. Sono stati sfruttati tutti i trucchi resi possibili dalle schede grafiche tridimensionali per innalzare i dettagli dei giocatori a nuovi, vertiginosi livelli. Anche per la versione per PlayStation sono stati promessi analoghi miglioramenti.

FIFA 2000 presenta una selezione senza rivali di squadre e giocatori provenienti da tutto il mondo, grazie alle somme da capogiro sborsate da EA in cambio di licenze esclusive, con grande delusione delle altre case produttrici di giochi di calcio. Ci sono le nazionali e tutte le squadre di campionato delle nazioni più grandi dal punto di vista calcistico.

Come se non bastasse, poi, ci sono anche 40 squadre classiche, che ci permetteranno di mettere in campo i campioni di oggi contro i maestri del passato. Per finire, un curioso sistema di comando doppio faciliterà ai novellini l'approccio al gioco, consentendo nello stesso tempo agli esperti ogni sorta immaginabile di trucchetto.


Un intervento pericoloso ed ecco il compagno di squadra che soffre. Ohi ohi!




Le prodezze di questo campione del Milan lasciano il difensore con un palmo di naso.


FIFA 2000 sembra avere ancora la caratteristica grafica tozza.



INIZIA L'AVVENTURA DEL DREAMCAST

IL LANCIO EUROPEO DELLA NUOVA CONSOLE ■ DREAMCAST E GUERRE STELLARI


▲ Questo folle legionario è stato costretto a inghiottire un VMS. Perché? E chi lo sa!

Il lancio del Dreamcast è uno degli eventi dell'anno e anche per l'uscita europea della console Sega non ha badato a spese. Per il Regno Unito ha lanciato una campagna pubblicitaria da 5 milioni di sterline!

I suoi primi filmati pubblicitari sono comparsi addirittura alle proiezioni di Guerre Stellari: La Minaccia Fantasma.

Al momento sono due gli spot del Dreamcast che compaiono insieme all'evento cinematografico dell'anno, in attesa di comparire in televisione. I due filmati pubblicitari sono stati girati a Marsiglia, in Francia. Il primo, intitolato 'Shave', si svolge nella bottega di un barbiere presso un forte della Legione Straniera (?!). Un trio di barbieri è impegnato in una bizzarra gara e rasa crani a tutta birra... Il secondo spot, dal titolo 'Buoy', mostra un gruppo di ragazzini che all'arrivo in spiaggia comincia a lanciare sassi contro una boa. Tutti mancano il bersaglio, finché uno di loro lo centra in pieno barando, grazie all'utilizzo di una fionda (?!). L'idea è di paragonare i giochi che tutti facciamo nella vita reale con i giochi disponibili per il Dreamcast. "Grazie alla sua immensa potenza e alle possibilità di utilizzo in rete, giocare con il Dreamcast è naturale quanto giocare a pallone nel parco o a rincorrersi alla fermata dell'autobus" - spiega Stephen Woodford, autore degli spot. Adesso sì che è chiaro... Più chiari sono i cartelloni pubblicitari che avremo visto a bordo campo nelle amichevoli estive di calcio.




▲ Ragazzini imbranati su una spiaggia cercano di colpire una boa. Buona Fortuna!


Questo tipo ha fatto centro! Uhm... non è esattamente come Soul Calibur o Sega Rally 2, no?







notizie bollenti

ARRIVANO



A dimostrazione che molto presto saremo contagiati anche noi dalla Pokemon-mania c'è il fatto che Game Boy Pokemon Pinball ha venduto ben 262.000 copie in soli 20 giorni negli Stati Uniti. Il che significa che il marchio Pokemon ha già incassato oltre 5 miliardi di dollari in tutto il mondo. Prossima destinazione: l'Europa. C'è da aver paura... molta paura. Non guardiamoci nelle tasche...

FINAL FANTASY 2000

Square ha deciso di guardare al passato per il suoi prossimi progetti. Il sistema di gioco di Final Fantasy 9 è stato infatti modellato sulla base del sistema della spada magica apparso in Final Fantasy 2. Non ci sono altre notizie sui contenuti del gioco, che dovrebbe apparire in Giappone l'anno prossimo.

MIKAMI NON È CONVINTO

Il produttore e responsabile dei progettisti di Resident Evil Shinji Mikami ha espresso dei dubbi sulla potenza della PlayStation 2. Ha infatti dichiarato che 'sul piano della grafica porterà i giochi a un nuovo livello, ma ciò che a me interessa di più è l'azione di gioco, quindi per me la PlayStation 2 non fa poi molta differenza'. Parole che non suonano molto incoraggianti da parte di un tipo che sa davvero il fatto suo.



LA NUOVA CONSOLE NINTENDO

Nintendo è decisa a contenere il prezzo della sua console di nuova generazione, per evitare i lenti ritmi di vendita già sperimentati con il Nintendo 64. Di conseguenza, alcune delle funzioni già promesse, come la compatibilità DVD, non saranno disponibili fin dall'inizio. Gli utenti dovranno invece ricorrere a una serie di accessori.

SPERANZA PER LA POCKET STATION?



Malgrado le notizie secondo cui l'Europa dovrà fare a meno della PocketStation, potrebbe esserci qualche speranza. Gira voce che un altro produttore potrebbe realizzare un dispositivo grazie al quale anche noi potremmo assaporare le delizie del gioco in miniatura.

DESTRUCTION DERBY 3?

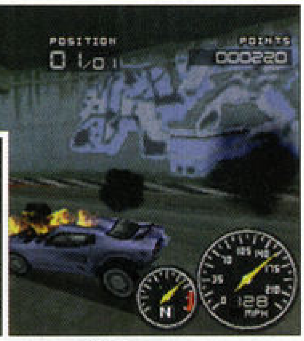
AUTO-DEMOLIZIONE

IL NUOVO GIOCO DI CORSE 'SPACCATUTTO'! ■ TRE VERSIONI

Al giorno d'oggi gli autori di un gioco possono perdere i diritti a un nome e celebri programmatori possono lasciarli nella palta.

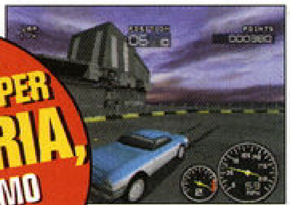
Prendiamo, per esempio, l'eloquente storia di Destruction Derby. Il titolo originale, grande successo della PlayStation, è stato sviluppato da Reflections per Psygnosis. Il capo degli artisti e dei programmatori di Reflections ha quindi lasciato la società fondandone una propria, Pitbull Syndicate, che ha realizzato per conto di Accolade gli eccellenti Test Drive 5 e 6. In seguito, Reflections ha rotto con Psygnosis ed è stata acquistata da GTI... Ora, perciò, Psygnosis sta realizzando Destruction Derby 3, del cui titolo detiene i diritti. Reflections, autrice ufficiale di Destruction Derby, sta invece lavorando per conto di GTI a un seguito di Destruction Derby 2 ancora senza nome e Pitbull Syndicate, che proclama di essere il vero cervello che sta dietro ai giochi Destruction Derby, sta realizzando Demolition Racing per Accolade. Il risultato? Tre giochi che pretendono di essere il seguito di Destruction Derby 2! Il primo a essere messo in vendita sarà però Demolition Racer, che si preannuncia come una notevole ripresa del genere spaccatutto.



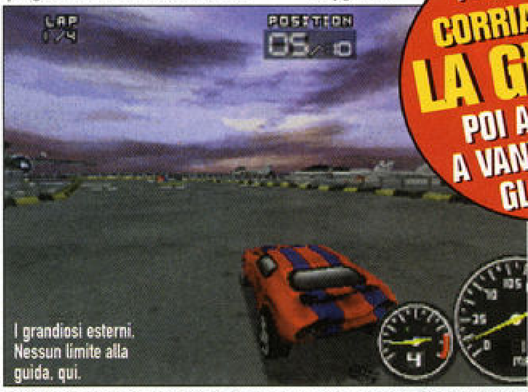


▼ L'aspetto delle piste si preannuncia spettacolare grazie ad animazioni molto fluide.



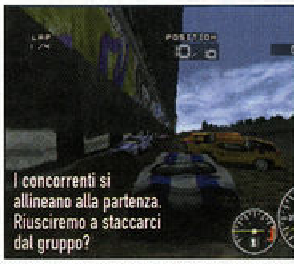


PARTIAMO, CORRIAMO PER LA GLORIA, POI ANDIAMO A VANTARCI CON GLI AMICI



I grandiosi esterni. Nessun limite alla guida, qui.





I concorrenti si allineano alla partenza. Riusciremo a staccarci dal gruppo?

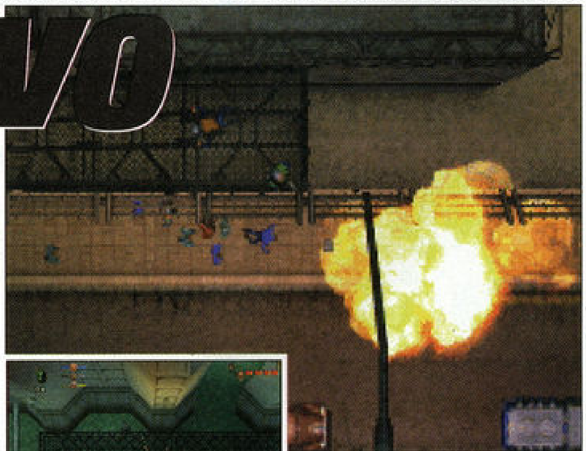
▲ Le fiamma possono provocare gravi danni a quella carrozzeria scintillante.



SUPERCATTIVO

GTA 2 NON HA RIMORSI...

TORNA LA MALAVITA ■ ANCORA LA VISUALE DALL'ALTO



È tornato ed è più grosso e cattivo che mai. Uno dei giochi più controversi, zeppo di combattimenti tra bande rivali, rapine, omicidi e saccheggi, ha generato un erede che prende il nome di Grand Theft Auto 2. Aiuto, polizia!

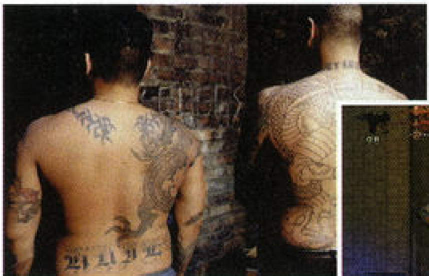
Certo si resta delusi notando che la prospettiva del gioco è ancora la stessa, a due dimensioni e dall'alto, ma d'altra parte le novità sono sufficienti a dare l'acquolina in bocca. Tanto per cominciare, tutte le città in cui opereremo sono molto più vaste e movimentate. Ciascuna comprende territori 'controllati' dalle varie bande, Yakuza, Mafia Russa, Zaibatsu, Krishna eccetera e noi dovremo sbrigare dei lavoretti per loro. Attenzione, però: se lavoreremo troppo per una delle bande, le altre non lo apprezzeranno di certo. Ci saranno più veicoli che nel primo gioco e sarà possibile utilizzarli in vari modi, il che renderà le missioni ancora più libere che in passato: i risultati della nostra carriera criminale dipenderanno da noi. Anche l'intelligenza artificiale dei personaggi umani è stata potenziata. Ogni città sarà zeppa di persone normali, con una buona dose di rapinatori, ladri d'auto, psicopatici e assassini... insomma, come le città in cui viviamo. Questi personaggi non si limiteranno a vagare qua e là, ma avranno piani e obiettivi indipendenti: facciamo attenzione a non interferire con loro, perché alcuni potranno reagire se tenteremo di rubare loro la macchina. In sostanza è stato migliorato tutto, compreso il motore grafico che offre ottimi effetti di luce e notevoli trovate. La data di pubblicazione è fissata per il 22 ottobre e daremo presto un'altra occhiata al gioco.



▲ Per fortuna, riecco quei classici momenti esplosivi nei vicoli.



► I pedoni sembrano tuttora non fare alcuna attenzione agli incroci. Idioti!



▲ Gli unici segni di appartenenza alle varie organizzazioni sembrano essere qualche grosso drago tatuato e qualche dito mancante.





SCEGLIAMO UNA VITA DI CRIMINI E ARRIVIAMO IN CIMA... IN MACCHINA!

DOMANDE E RISPOSTE

THIS IS FOOTBALL LA METTE IN RETE

UN RIVALE PER FIFA? NUOVE OPZIONI PER I NOSTRI CALCI!

This Is Football? Esatto, This Is Football, il più atteso nuovo arrivo nella famiglia dei giochi dedicati al pallone. Dopo due anni di lavorazione, SCEE, la casa responsabile di Porsche Challenge, è pronta a presentare questo gioco unico nel suo genere.

Il gioco offre 20 diverse competizioni, oltre 15 stadi di tutto il mondo, la possibilità di giocare in un parco e perfino sulla spiaggia, tre livelli di difficoltà e ben 230 squadre vere.
In breve, si tratta di un vero campione mondiale quanto a opzioni disponibili e dell'attenzione dedicata al dettaglio, che è senza precedenti. Sarà possibile creare nuove squadre da zero, manipolando tenute, nomi delle squadre, aspetto e caratteristiche dei giocatori. Potremo così ricreare le squadre classiche del passato o mettere in campo la squadra della nostra scuola o del campionato dilettanti contro il resto del mondo. Tutti movimenti dei giocatori sono stati creati attraverso la tecnica del motion-capture e l'animazione presenterà la quota record di 25 fotogrammi al secondo: il rivoluzionario sistema di replay consentirà di visualizzare al meglio i dettagli più minuscoli. Ciascun giocatore disporrà di cinque diversi tipi di intervento e potrà inoltre effettuare salti e dribblaggi a tutta velocità. Abbiamo visto il gioco in azione e dobbiamo riconoscere che allo stato attuale si tratta del più spettacolare gioco di calcio per PlayStation che ci sia mai capitato di vedere. Presto sapremo dire anche com'è da giocare.



▲ Queste immagini non rendono giustizia al gioco. Aspettiamo solo di vederlo in movimento...



▲ Ecco la faccia soddisfatta del commentatore inglese del gioco.



◀ Visto che il portiere è in difficoltà, il centravanti tenta di segnare subito.





PRIMI GIOCHI PER PLAYSTATION 2

LE PROFONDITÀ MARINE SI APRONO ALL'ESPLORAZIONE

DEBUTTA VIRTUAL OCEAN ■ RAGE PREPARA UN NUOVO GIOCO

La società americana AndNow è uscita allo scoperto dichiarando di stare lavorando sul primo gioco per PlayStation 2. Lo stesso ha fatto la britannica Rage Software, creatrice di UEFA e Incoming.







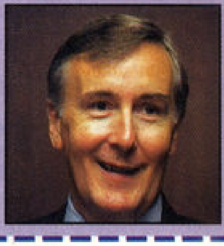
Il gioco di AndNow, chiunque siano costoro, si chiama Virtual Ocean ed è ambientato sott'acqua. Più o meno come in Depth, altro gioco subacqueo per la PlayStation 1, in Deep Ocean i suoni sono importanti quanto le immagini.
Il nostro ruolo sarà quello di un'orca, di un delfino o di una balena: dovremo combattere contro altre creature marine e parlare con i nostri compagni... attraverso il canto delle balene! Questi canti verranno appresi durante il nostro viaggio e saranno utili in vari modi: per curare i nostri amici feriti, per proteggerci dagli attacchi e per risolvere gli enigmi. Perfino se saremo attaccati dagli squali potremo contare su un canto da utilizzare come arma. Rage Software rimane decisamente più abbottonata a proposito della sua nuova creazione.

Questo gioco, ancora senza nome, è il risultato della collaborazione tra Rage e la casa giapponese Imagineer. Yan Qiu di Imagineer ha dichiarato che "Imagineer è la migliore nella scelta di collaboratori d'oltreoceano, mentre Rage ha il record assoluto dell'abilità tecnica d'avanguardia. Siamo certi che Rage, con l'aiuto di Imagineer, saprà creare un gioco veramente degno della tecnologia della PlayStation 2". Ci terremo informati sull'argomento.

NUOVO NOME PER IL DOLPHIN



Sebbene il nome "Dolphin" fosse decisamente suggestivo per una console di nuova generazione, il superboss di Nintendo Howard Lincoln ha annunciato che si trattava di un semplice nome provvisorio per la nuova console Nintendo.
Ricordiamo che anche l'N64 ha subito diversi cambi di nome nel corso della sua lavorazione, cominciando con l'elegante 'Project Reality' poi ribattezzato Ultra 64. Gira inoltre voce che il progetto sia in ritardo e che la console dovrebbe apparire alla fine del 2000. Niente dichiarazioni ufficiali sul suo nome: frugando nella spazzatura fuori dal quartier generale di Nintendo, però, le nostre spie hanno trovato questo bigliettino...



◀ Howard ha detto no al nome Dolphin. Secondo noi il nome favorito è 'Cetriolo di Mare'. Prendere nota.

BREVE ELENCO DEI NOMI POSSIBILI PER IL DOLPHIN DI NINTENDO
- Free Willy
- Flipper
- the Weik
- Stella Marina
- Fish Finger
- Cetriolo di mare
- Kipper
- Stingray
- Super Duper Nintendo
- N65
- Sponge
- PlayStation 3
- Jupiter
- Uranus
- Nintendo Stupendo
- The Happy Happy Games Machine
- Ron



Nuova 3DFX Voodoo 3 3500 TV

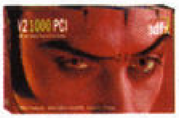
La nuovissima scheda VOODOO3 3500 TV è il modello top della gamma con motore a 128 2D/3D, 16 MB Sdram e proc. a 183MHz, 350 MHz Ramdac, "frame rate" di oltre 60 frame al secondo, 8 milioni di triangoli al secondo, il "Single Cycle Multi-Texturing" fornisce effetti video stupefacenti fino ad una risoluzione di 2046x1536. Progettata per aggiornare l'ultima generazione dei componenti hardware dei computer, Voodoo3-3500 TV rilascia un'accelerazione hardware DVD che garantisce un effetto di 30 frame al sec. senza scatti. Il jack TV/S-VIDEO montato sulla Voodoo 3-3500 garantisce un output istantaneo TV o Monitor compatibile inoltre, è munita di un uscita TV TUNER ed è un videoregistratore digitale. Compatibile con 3Dfx Glide, OpenGL e Direct 3D attraverso una completa accelerazione hardware.

a sole
£. 589.000
IVA inclusa

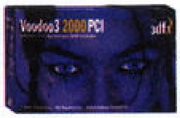
La gamma 3Dfx comprende



VELOCITY 100AGP
con chip Voodoo3 - 8 Mb
£. 169.000



VOODOO3 1000
£. 189.000



VOODOO3 2000
£. 239.000



VOODOO3 3000
£. 349.000

I prezzi sono IVA inclusa

PER CONOSCERE GLI INDIRIZZI DEI NEGOZI UNION CHIAMA

DOVE Numero Verde **800-811020**

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA

ASFALTO BRUCIATO



Lo stile è decisamente antico, ma verrà sacrificata anche la velocità?

UN GRAN TURISMO PER NINTENDO 64? ■ DAGLI AUTORI DI SUPERMAN?



Il Gran Turismo del Nintendo 64 è un obiettivo ambizioso per qualsiasi gioco, ma dal momento che la qualità complessiva dei prodotti per Nintendo 64 sembra migliorare continuamente, qualcuno prima o poi dovrà pure riuscire nell'impresa.

L'ultima casa produttrice a misurarsi con questa titanica sfida è Titus, che ha recentemente prodotto l'enigmatico e scarso Superman.
Roadsters evita i classici bolidi da corsa ad alta tecnologia e le macchine da Formula Uno, utilizzando al loro posto vecchie macchine favolose, quelle utilizzate da corridori leggendari come Stirling Moss. Avremo 30 macchine divise in tre classi e potremo farle gareggiare su circuiti di tutto il mondo. Roadsters intende combinare un'azione puramente da sala giochi con una manovrabilità decisamente realistica, in modo da dare vita a un'esperienza di gioco quanto più entusiasmante possibile. Presto pubblicheremo altre notizie su questo progetto. Da non perdere!



COMMAND & CONQUER PER N64

CONVERSIONE PER LA CONSOLE NINTENDO ■ NUOVI LIVELLI

A quattro anni dall'uscita di questo classico della strategia in versione per PC, finalmente anche gli utenti di Nintendo 64 avranno la possibilità di devastare vasti territori europei.

In quella che costituisce una conversione diretta realizzata dagli sviluppatori Looking Glass, prenderemo il comando della Global Defence Initiative o della Brotherhood of Nod, in una battaglia all'ultimo sangue a base di carri armati, piccoli soldati e menti strategiche.
L'azione di gioco si divide tra campagne e insidiosi sotto-livelli alla Commando in grado di mettere alla prova le nostre abilità belliche. C'è voluto molto tempo per la conversione, se consideriamo che gli utenti di PC potranno presto mettere le mani sulla terza versione del gioco, Tiberian Sun.

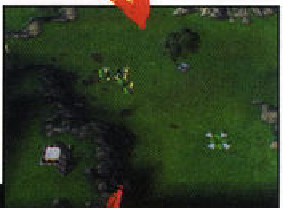


▲ Le missioni sono punteggiate da spettacolari sequenze filmate. Qui, un veicolo NOD si avventura sul campo. Giovani sventati...



◄ Il teatro delle operazioni è lo stesso del gioco originale. Ancora una volta l'Europa sta per beccarsi una bella spolverata.







COSTRUZIONI

Se diamo all'uomo gli elementi fondamentali, ovvero calore, energia e mezzi di trasporto, sopravviverà. Se gli diamo anche un arsenale illimitato, cercherà subito un altro uomo e lo eliminerà a suon di bombe. Fine della lezione.





▲ Una raffineria, una centrale elettrica e una fabbrica di veicoli. Che strano, eh?



TAGLI DI PREZZI IN EUROPA

DRIVER ABBATTE LE VENDITE DI V-RALLY 2

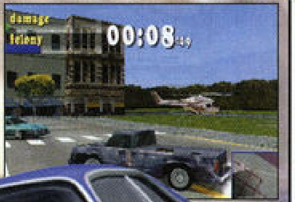
GARE DI PREZZI ■ I NEGOZI FANNO A GARA A CHI FA PIÙ SCONTO

Domanda: quanto costa una copia di Driver nel Regno Unito? 45 euro o 70? La risposta sembra essere "Dipende!".

Ultimamente le grandi catene di negozi europee hanno ingaggiato la più breve guerra dei prezzi della storia dei videogiochi: una baldoria ammazza-prezzi che è durata sole due settimane. Qualche fortunato ha acquistato Driver a meno di 100.000 lire approfittando di un esperimento finalizzato ad aumentare le vendite che ha avuto un successo tale da far comprendere rapidamente ai rivenditori la necessità di reintegrare nel prezzo i soldi tagliati per poter ottenere un profitto. Queste due settimane hanno inoltre visto Driver pregiudicare gravemente le vendite iniziali di V-Rally 2 di Infogrames. Il gioco di GT ha infatti venduto qualcosa come 180.000 copie nel solo Regno Unito piazzandosi al primo posto nelle classifiche, mentre il seguito di V-Rally, al secondo posto, ha totalizzato solo 12.500 copie vendute!

► Il '99 sarà ricordato come l'anno dei giochi di corse, ma alcuni rivenditori hanno risentito della dura competizione.







POCKETSTATION NOVITÀ!

NESSUNA TRACCIA DI UN'USCITA EUROPEA

ALCUNI GIOCHI SARANNO COMPATIBILI

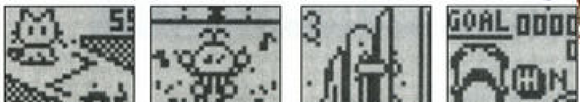


Purtroppo, questa volta Games Master porta cattive notizie. La PocketStation di Sony non uscirà in Europa e negli USA. Perché? Chi lo sa.

Malgrado il successo riscosso in Giappone, Sony ha deciso per qualche ragione di non permetterci di mettere le grinfie su questa piccola periferica. La PocketStation ha rappresentato la risposta di Sony al VMS del Dreamcast e la sua uscita era stata fissata per settembre, giusto per rubare alla console Sega un po' di attenzione. Gira voce però che Sony non ritenga che il Dremcast sia destinato a rivelarsi un avversario pericoloso e che preferisca quindi concentrare il proprio impegno sulla promozione della PlayStation 2. Si tratta di una brutta notizia soprattutto per Codemasters, che aveva concepito il suo nuovo LMA Manager avendo in mente proprio la PocketStation. Il produttore di LMA, Simon Prythryc, ha dichiarato a Games Master: "Dopo il successo riscosso dalla PocketStation in Giappone, è un vero peccato che questo dispositivo non sia destinato a uscire anche da noi". La PocketStation avrebbe dovuto giocare un ruolo importante nel campo dei giochi sportivi e di corse, grazie al suo pannello a raggi infrarossi che consente ai giocatori di scambiare personaggi o altri elementi.



La PocketStation non è solo divertentissima: ci fa anche sembrare dei giganti che giocano con il Game Boy!



ROGUE SQUADRON: SUPER TRUCCO!

I membri della squadra di sviluppo di Rogue Squadron ridacchiano maliziosamente e si congratulano gli uni con gli altri per l'abilità dimostrata nel mantenere per quasi sei mesi il più totale riserbo sul loro trucco più favoloso. Digitiamo prima HALIFAX? come codice, poi selezioniamo Enter Code, digitiamo !YNGWIE! e selezioniamo ancora Enter Code. Avremo così accesso al Naboo Starfighter di Anakin Skywalker che compare ne La Minaccia Fantasma. Il veicolo è completo di doppio cannone laser e missili teleguidati. Buon divertimento!



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Activision sembra davvero decisa a strafare con il suo nuovo titolo per PlayStation ispirato a Star Trek: The Next Generation. Il gioco intende soddisfare sia gli appassionati di Star Trek sia i giocatori occasionali, attraverso una combinazione di azione intergalattica e trama articolata. Purtroppo non vedremo nulla di tutto ciò fino all'anno prossimo.

UN NUOVO CASTLEVANIA



Gli utenti di Nintendo 64 potranno presto godersi un nuovo gioco Castlevania, intitolato Castlevania: Special Edition. Questa nuova versione sarà in grado di soddisfare tutti gli appassionati del vecchio gioco. È ambientata prima dei Castlevania precedenti; alcuni livelli sono tratti dal vecchio gioco, ma ci sono anche un sacco di nuove arene e nuovi nemici. Quel che è meglio è che l'aspetto del gioco è decisamente migliore, grazie a texture più raffinate e ambienti più interattivi. Grandioso!

MUSICA PER FINAL FANTASY 9

Il celebre autore di colonne sonore Ryuichi Sakamoto potrebbe essere il responsabile delle musiche di Final Fantasy 9, se bisogna credere alle notizie circolate in Giappone. Sakamoto-san ha lavorato a una miriade di colonne sonore, collaborando perfino con Madonna. Vantare la collaborazione di un compositore del suo calibro rappresenterebbe un vero colpo gobbo per Square, ma noi rimaniamo grandi fan di Nobou Uematsu, tradizionale autore delle musiche di Final Fantasy. Forse la colonna sonora di Final Fantasy 8 non era all'altezza della situazione?

CHALLENGE multimedia

Contro la pirateria rivolgiti al tuo Rivendi... MERCATO NERO ...ia

Grandiosi giochi ad un prezzo imbattibile



Ecco i giochi della collana MERCATO NERO di Challenge Multimedia.

Sono titoli originali, completi, sempre in italiano dalla qualità garantita e dalla giocabilità assicurata. Li puoi avere con sole **19.900** Lire!

Cerca i prodotti CHALLENGE MULTIMEDIA dal tuo dal rivenditore di fiducia, oppure rivolgiti direttamente a noi per conoscere le ultime novità.

grafica: RED FROG

PC CD ROM **Per WINDOWS 3.X, 95™/98™**

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it e-mail: jotler@challengemm.it

LE NOSTRE ANTEPRIME



questo mese



OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

RESIDENT EVIL 3

PlayStation pag. 16

URGH! DEVO. AVERE. CARNE. FRESCA! GLI ZOMBIE SONO TORNATI!

SHADOWMAN
METTE I BRIVIDI!



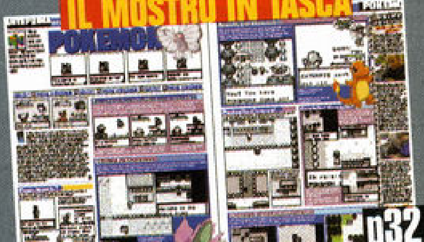
p20

SOUTH PARK
SEMPRE PIU' IRRIVERENTE



p28

POKEMON
IL MOSTRO IN TASCA



p32

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 42

Uuuhhh! Aaahhh! Aaarggg! Quanto ci è mancato il caro Resident Evil. Sembra ieri quando Jill se la vedeva con gli zombie in Resident Evil 1: e ora è di ritorno, più agguerrita che mai...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS







NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





Quando si è saputo della stazione di polizia di Raccoon City di Resident Evil 3, un sacco di gente ha iniziato a lamentarsi: "È una truffa! Questo è di nuovo Resident Evil 2!". Games Master, però, può assicurare che questi uomini di poca fede sono in errore. Certo, nel gioco compare il posto di polizia, ma presenta soltanto alcuni enigmi e serve da sfondo per l'introduzione di Nemesis... come spiegato più avanti. Resident Evil 3 vede il ritorno di Jill Valentine, che vaga per le strade di Raccoon City prima che i piani di Umbrella diano sfogo alla marea di zombie conosciuta con il nome di Resident Evil 2. Naturalmente, le legioni dei morti viventi non possono aspettare. Perciò Jill dovrà sparare, combattere e scappare dai disgustosi cannibali. Sebbene lo stile di gioco rimanga invariato, gli elementi di Resident Evil 3 come la sua grafica migliore, la maggiore quantità di ore necessarie per completarlo, le ambientazioni più variate e i mostri più tosti non mancheranno di impressionare. Il gioco si preannuncia come un vero mostro!



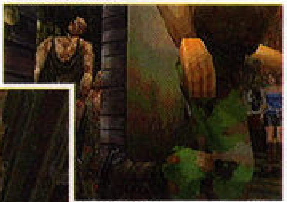
Cinque contro uno!

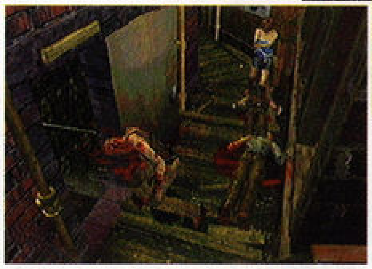
Il primo indizio destinato a far capire che questa volta la minaccia costituita dagli zombie sarà molto più grande lo avremo quando una porta di metallo si spalancherà rovesciando nella stanza tre zombie! Attenzione, però: ce ne sono altri due in attesa in fondo alle scale.





▲ È tutto troppo tranquillo, anche troppo. Se fossimo degli zombie, dove ci nasconderemmo?





▲ SBANG! La porta di metallo si spalanca mostrando tre tipi decisamente minacciosi. Brrr!

◀ Se ci getteremo giù per le scale, i morti viventi ci inseguiranno!

Si comincia!

Dopo il divertimento del primo Resident Evil, Jill Valentine si trova a Raccoon City in procinto di partire per l'Europa, quando... indoviniamo un po'? Le strade sono invase dagli zombie!



▲ Ovunque Jill vada, quegli zombie sono decisi a inseguirla.



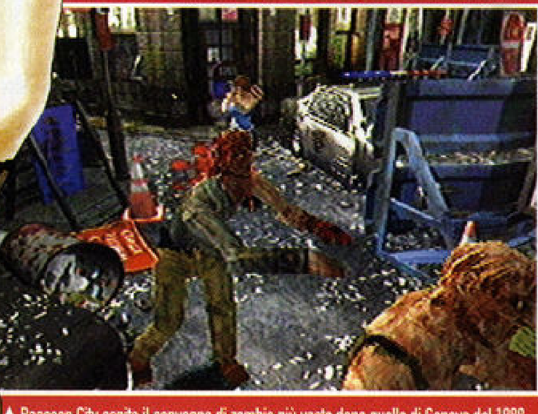
▲ Scarpe da ginnastica, proiettili e uno spray per il pronto soccorso. OK, il bagaglio è fatto.



▲ Perlustriamo il deposito alla ricerca di oggetti utili per attraversare una città che brulica di zombie.

Banchetto di cannibali!

Udito un urlo agghiacciante, Jill si getta in un vicolo, imbattendosi in uno zombie che gusta carne fresca.



▲ Raccoon City ospita il convegno di zombie più vasto dopo quello di Genova del 1989.



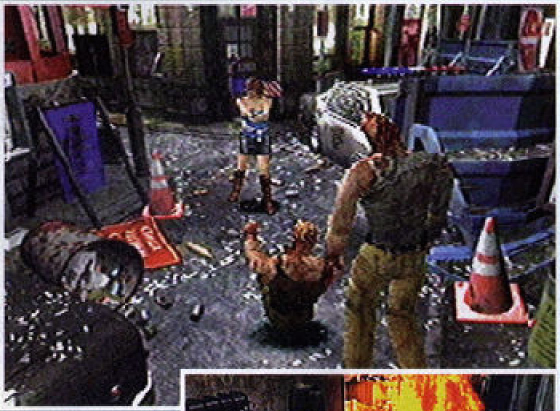
▲ Mangiare in mezzo alla strada? Certe persone... e certe cose non conoscono proprio l'educazione. Disgustoso!



RESIDENT EVIL 3

Strade infuocate!

Barili di benzina in fiamme, idranti che spruzzano e vetri rotti sparsi sull'asfalto. Capcom ha fatto di tutto per rendere le ambientazioni lugubri in sé stesse e traboccanti di dettagli.



▲ "Lo so che sono piccolo, ma in questo modo ti lascerò più spazio sul divano!". Queste chat-line degli zombie diventano sempre peggio...



► Non è bello né giusto dare fuoco alle cose. Tranne quando le cose in questione sono ammassi mutanti di carne pulsante.



▲ Per forza rimaniamo sempre senz'acqua: guardiamo quegli idranti!



▲ Uno dei classici momenti imbarazzanti tipo "No, penso che andrò di là".



▲ Gli effetti del fuoco sono favolosi e anche l'interazione con lo scenario è più completa.

Cambio!

C'è uno spogliatoio in cui Jill può cambiarsi d'abito. In tutto ci saranno cinque tenute, anche se in questa versione di prova quando abbiamo cercato di indossarle il gioco si è bloccato! Premi per il completamento del gioco a un buon livello? Lo sapremo quando riusciremo a trovarli...



▲ Non accetta assegni e carte di credito ma è la migliore boutique della zona.



▲ Un capo davvero di classe, signorina. Ideale per una serata fuori...

A tu per tu con Nemesis!

Scende un elicottero, appare un mostro e lo schermo diventa bianco. Incontreremo Nemesis per la prima volta davanti alla stazione di polizia. Apparirà una finestra di dialogo che ci chiederà di scegliere se scappare o combattere. Meglio darcela a gambe, perché non potremo ancora ammazzarlo...



▲ Un elicottero scende con il personaggio fondamentale: Nemesis.





▲ Quando appare Nemesis, l'intero schermo passa 'al negativo', tanto per farci morire dalla strizza. Funziona già perfettamente.





▲ Scegliamo se fuggire o combattere. Il nostro consiglio è di non affrontare Nemesis qui.



▲ Corriamo via come il vento! In Resident Evil 1 e 2 potevamo sfuggire a un mostro anche solo salendo le scale o varcando una porta... ma ora non più. Nemesis ci darà la caccia per tutta la stazione di polizia!

La centrale dell'orrore!

Entro i confini della stazione di polizia, l'arma ideale di Jill è il fucile: queste illustrazioni spiegano il perché...



▲ "Mamma mia, mi scoppia la testa!". È proprio quello che è successo. Grazie a Jill e a qualche fucilata.



▲ Più efficace di un guinzaglio: una fucilata e questo mostro si metterà a cuccia... per sempre.





▲ I cani sono un lavoraccio. Sono veloci e saremo fortunati se metteremo a segno un colpo tra un morso e l'altro.



▲ Jill è soddisfatta dei suoi risultati. Un altro giorno di servizio per la signorina Valentine. Proprio così.

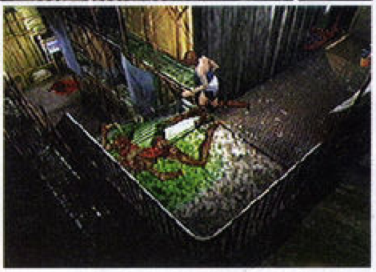
Fatti sotto, brutto muso!

Che succede? Una cassa che trema là in alto? Dannazione! Qui è appena morto qualcuno e potremmo giurare che questo grosso mostro dal sangue verde ne sa qualcosa. Il suo amico appeso alla ringhiera cerca la rissa. Addosso, Jill!






◄Vedere attraverso gli occhi di un mostro verde. Fantastico.

▲ Dopo una stretta per indebolirlo, un paio di fucilate ed ecco il nostro amico ridotto a un mucchio di concime. Brutto, sì: ma non è tra i mostri più tosti che dovremo affrontare in Resident Evil 3.

Enigmatico!

Circuiti elettrici, armadi chiusi a chiave... gli enigmi di Resident Evil 3 richiederanno probabilmente più sforzi al nostro cervello rispetto a quelli del suo predecessore.



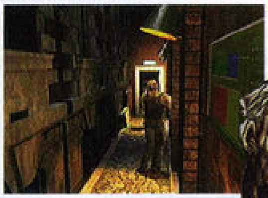
▲ Un armadietto chiuso? Chiamiamo i pompieri! Oppure, proviamo a trovare la combinazione...



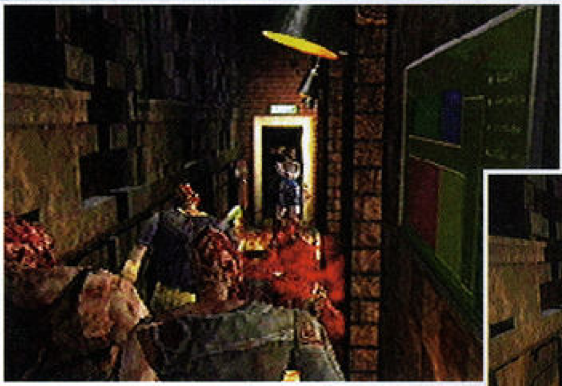
▲ Riscaldamento centralizzato? Chissà a che servono questi circuiti.

Guerra nei corridoi!

Sebbene gran parte dell'azione in Resident Evil 3 abbia luogo nelle strade, avremo comunque la possibilità di vedercela a tu per tu con gli zombie in un corridoio. In situazioni come quella qui illustrata, noteremo quanto più veloci siano ora gli zombie nei loro attacchi, quanti dannati mostri possano apparire in una sola volta sullo schermo e quanto più difficili siano da uccidere. Come nella versione precedente, correre è decisamente una scelta appropriata.



▲ Ecco che aspetto ha il retro di un negozio di elettrodomestici.



▼"Fermo lì, o... Beh, sì, prendine un po'".



▲ "Henry? Henry? Oh, no, anche Henry ha perso la testa! Qualcuno chiami una maledetta ambulanza! AIUTO!!!". Gli zombie sono tutti delle pappemolli.




▲ Quando li vedremo sanguinare, sapremo di essere al sicuro.



▲ POP! Ecco che se ne va il cranio di un altro cadavere mutante. Cavolo, sta pensando Jill, il mio oroscopo non diceva niente di tutto ciò. Ah, l'astrologia...



Che interni!

Quanto agli interni, Capcom non ha certo risparmiato sulle renderizzazioni. Posti come il ristorante sono più dettagliati e meglio illuminati di qualsiasi cosa abbiamo visto prima.




Questa superficie è abbastanza pulita da poterci pranzare sopra, o meglio da poterci affettare gli zombie...

La legge delle armi!

Come in passato, potremo raccogliere componenti da montare insieme per ottenere un'arma dalla potenza di fuoco superiore. Questi utili aggeggi sono stati lasciati cadere da Nemesis.



RESIDENT EVIL 3

"s.t.a.r.s.!"

Ecco cosa mormora Nemesis prima di attaccare. Vuole forse dimostrare la sua sete di vendetta? Sta dicendo una cosa ovvia, oppure davvero questa specie di zombie malriuscito è stato un tempo nostro collega?



▲ "Stai lontano, accidenti a te! Ho un Pokemon e non ho paura di usarlo!". Con Nemesis non si può trattare.



▲ Avendo ovviamente imparato la lezione dai boss dei primi due giochi, Nemesis si è preso un lanciarazzi.



▲ "E qui è dove abbiamo ritoccato il soffitto con un po' di verde...". Gli zombie adorano le decorazioni.

La tortura dell'acqua!

Ancora una volta, graziose sculture sono state trasformate in diabolici enigmi come questo, che comprende dell'acqua elettrificata.



▲ "Costruita nel 1832 dal conte Olec Capcom, questa fontana gotica...".



▲ Un medaglione che non dovremo appenderci al collo: dovremo invece rimuoverlo, bagnandoci come pulcini...



Cattivo? Quanto cattivo?

Se credevamo che Resident Evil 1 e 2 fossero giochi sanguinosi... non abbiamo ancora visto nulla! Questo è veramente il gioco più sanguinario DELLA STORIA!



▲ Una cosa è certa: questa volta non è il sangue di Chris. Nossignori.



▲ Come possiamo vedere il colpo di Jill è andato a segno.



Ritornerà!

Jill sta facendo due chiacchiere quando Nemesis riappare. Segue un combattimento furibondo, con piatti che volano dappertutto producendo macchie che nessun detersivo sarebbe in grado di togliere. Nemesis viene quindi abbattuto... ma si rialza di nuovo! Che sia imbattibile?



▲ Basta, basta! Lo schermo in negativo è un tocco di atmosfera che conosciamo bene...



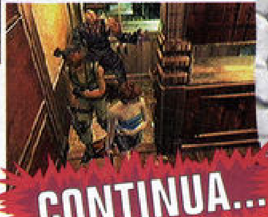
▲ Correre o morire. La scelta è dura, ma... meglio correre!



► Chi è questo tipo? Lo sapremo nel prossimo episodio di Resident Evil.







CONTINUA...

PRIME IMPRESSIONI

Un classico dell'orrore o solo un orrore?

Dal punto di vista della grafica, Resident Evil 3 rappresenta un balzo da gigante rispetto a Resident Evil 2. I margini irregolari e le texture approssimative sono



scomparse e non potremo che meravigliarci di fronte alla pelle liscia delle spalle di Jill o agli indumenti insanguinati di uno zombie. Perfino nelle aree vuote, i vetri rotti, le rovine e le staccionate danno alle strade un'atmosfera lugubre. La novità principale è rappresentata dall'introduzione di Nemesis, l'orripilante boss che ci darà la caccia per tutto il gioco. Lo incontreremo per la prima volta fuori dalla stazione di polizia:



abbatterà la porta principale e ci attaccherà con il suo lanciarazzi incorporato. Ogni volta che lo incontreremo, lo schermo si sbiancherà e noi ci troveremo di fronte una finestra di dialogo con una duplice scelta sul da farsi. Scappare via o cercare di affrontarlo? La scelta che faremo in ogni occasione influenzerà il successivo sviluppo del gioco. Quanto all'azione di gioco, le novità sono poche, ma il sistema di puntamento automatico che permetterà a Jill di prendere di mira l'avversario più vicino e la possibilità di ruotare di 180 gradi dovrebbero renderci un po' più facili gli scontri con gli zombie. Questo non è Director's Cut, è uno sbalorditivo Resident Evil nuovo di zecca, più sanguinolento che mai e con una trama ancora più intricata.

il pagellino

+ La più sanguinosa e violenta caccia agli zombie della storia.
− Sarà sconsigliato ai minori di 18 anni quando entrerà in commercio.

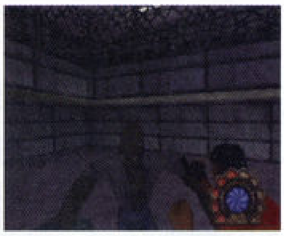
quando uscirà?

Resident Evil 3 è in preparazione per il Giappone, con l'aggiunta di altri elementi nell'azione di gioco.

Ci saranno novità su Resident Evil 3 su OGNI numero della rivista fino alla recensione completa a Natale.

Serial killer, magie voodoo, laghi di sangue e qualche imprecazione. Sulla console Nintendo? È il momento di sbarazzarci delle classiche immagini graziose e di avventurarci nell'ignoto...

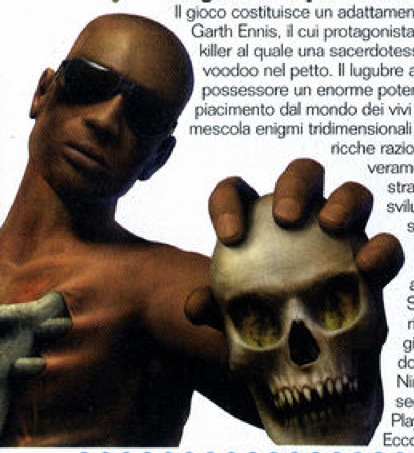
SHADOW MAN





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Stanchi di personaggi infantili e dell'assenza di violenza nei nostri giochi? Beh, Shadowman di Acclaim sta per accompagnarci nella più sanguinosa impresa della nostra vita.



Il gioco costituisce un adattamento di una serie di libri a fumetti di Garth Ennis, il cui protagonista è Mike LeRoi, uno spietato killer al quale una sacerdotessa ha inserito una maschera voodoo nel petto. Il lugubre accessorio fornisce al suo possessore un enorme potere e la capacità di passare a piacimento dal mondo dei vivi a quello dei morti. Il gioco mescola enigmi tridimensionali ed esplorazione platform, con ricche razioni di sangue, alcuni mostri veramente terrificanti e una grafica straordinaria. Secondo gli sviluppatori, per completarlo saranno necessarie circa 70 ore. Perciò, grazie a una vasta gamma di fantastiche armi e ad alcuni spettacolari incantesimi Shadowman sembra destinato a riscrivere da zero le regole dei giochi per Nintendo 64. Il gioco dovrebbe uscire su PC e su Nintendo 64 nel giro di un mese: seguirà una versione per PlayStation. Interessante? Eccome...

Dark Soul!

Raccogliendo i Dark Soul Shadowman accrescerà i propri poteri e potrà aprire le porte che conducono a nuove aree dei livelli già esplorati.



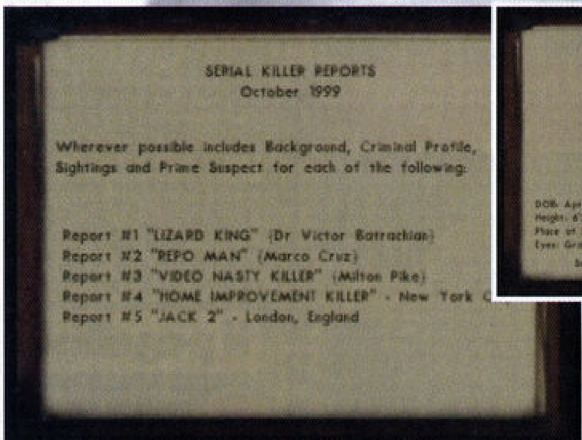


▲ Shadowman sperimenta la potenza di un Dark Soul. Ce ne sono 120 da raccogliere.



Serial killer!

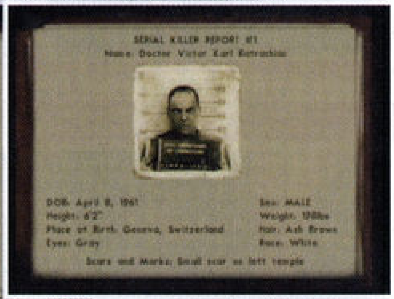
In Shadowman ci sono cinque assassini di massa, noti come 'The Five', 'i cinque'. Potremo esaminare il profilo FBI di ciascuno di loro. Sono i boss del gioco e tra i cattivi più terrificanti di tutti i tempi.



SERIAL KILLER REPORTS
October 1999

Wherever possible includes Background, Criminal Profile, Sightings and Prime Suspect for each of the following:

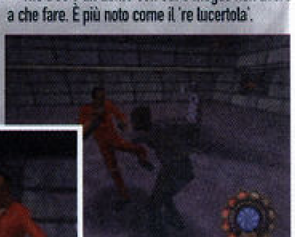
Report #1 "LIZARD KING" (Dr Victor Batrachian)
Report #2 "REPO MAN" (Marco Cruz)
Report #3 "VIDEO NASTY KILLER" (Milton Pike)
Report #4 "HOME IMPROVEMENT KILLER" - New York
Report #5 "JACK 2" - London, England



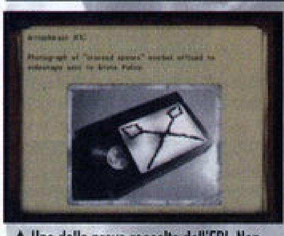
SERIAL KILLER REPORT #1
Name: Doctor Victor Karl Batrachian

DOB: April 8, 1961
Height: 6'2"
Place of Birth: Geneva, Switzerland
Eyes: Gray
Sex: MALE
Hair: Ash Brown
Race: White
Scars and Marks: Small scar on left temple

▲ The Doc è un uomo con cui è meglio non avere a che fare. È più noto come il 're lucertola'.



▲ È un serial killer non-morto venuto dal Darkside ed è campione di Kung Fu.



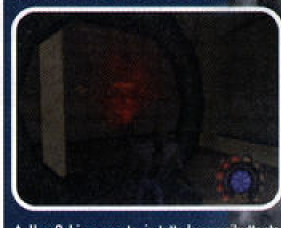
▲ Una delle prove raccolte dall'FBI. Non serve certo un profilo psicologico per capire che questo tipo è fuori di testa.



◄ "Cosa ti ha detto Miggs, Clarice?" Oops, abbiamo sbagliato psicopatico: il dottor Lecter qui non c'entra.

Neanche morto!

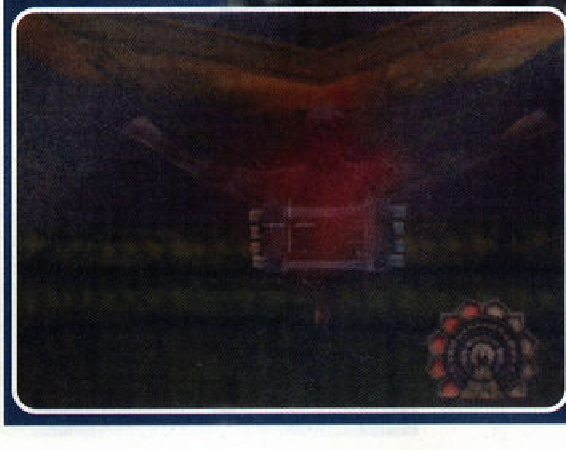
Brutto, eh? È uno Schism, il mezzo tramite il quale i serial killer passano dal mondo dei morti a quello dei vivi. Per attivarlo, dovremo aprirgli la cassa toracica!



▲ Uno Schism aperto, in tutta la sua ributtante bellezza. Schizza sangue dappertutto!



▲ Mano agli strumenti chirurgici e apriamogli la cassa toracica. Puah!



SHADOWMAN

Strumenti per l'eliminazione dei non-morti

Potremo raccogliere una serie di armi veramente favolose, dai fucili e dagli Uzi a strani aggeggi voodoo come lo Shadowgun e il Calabash. Potremo anche utilizzarne due per volta!











▲ Ecco l'esplosione incandescente di un Calabash. Ottima arma voodoo.

◄ Per ottenere il massimo massacro, impugniamo un'arma in ciascuna mano...

► ...poi premiamo Z per attivare l'arma nella mano sinistra e B per fare fuoco con la destra. Meglio non irritare il nostro Shadowman...

Tra la vita e la morte...

Per mezzo di un orsacchiotto voodoo, Mike può passare dal Liveside, la dimensione normale, al Deadside infestato dagli zombi.







▲ Scegliendo l'orsacchiotto sullo schermo degli oggetti avremo accesso a questo menu di scelta del livello...

▲ ...e potremo quindi assistere a questa spettrale sequenza in cui il fratello morto di Mike LeRoi gli dice di correre nell'area successiva.

Doppia personalità!

I nostri due eroi sono di fatto le due facce della stessa medaglia: Mike LeRoi, laureato inglese trasformatosi in killer, e il suo alter-ego del Deadside Shadowman. La principale differenza tra i due è costituita dal loro armamento: armi da fuoco per Mike, magia per Shadowman.







▲ Basta uno sguardo a quegli occhi per capire perché indossa occhiali da sole.

◄ I poteri di Shadowman gli consentono di avere accesso a nuove aree coi Dark Soul.

Che vista!

A differenza di quanto avviene in molti altri giochi tridimensionali, in Shadowman non ci sono né oggetti che compaiono dal nulla né nebbia in lontananza. Potremo vedere a chilometri di distanza e andare dove vorremo. Vogliamo l'edificio sulla collina? Gambe in spalla!



▲ Il senso delle dimensioni è ottimo. Shadowman è minuscolo, il mondo enorme.



▲ Questo è uno dei più bei giochi per Nintendo 64 ed è stato sviluppato in Europa.



▲ Se possiamo vederlo all'orizzonte, quasi sicuramente potremo raggiungerlo a piedi.



▲ Una volta dentro potremo voltarci a osservare il tragitto che abbiamo percorso.

Prime impressioni

Mandiamo a letto la nonna, arriva Shadowman!

La prima cosa che vedremo dopo aver avviato Shadowman sarà un'impressionante sequenza filmata nella quale apparirà Mike



LeRoi tra le paludi della Louisiana. Nel filmato ci sono anche un sacco di dialoghi, che comprendono tra l'altro la prima parolaccia in assoluto mai comparsa in un gioco per Nintendo 64. La prima di una lunga serie, a dire il vero. Questo è decisamente un gioco destinato a un pubblico adulto. È d'obbligo l'expansion pak, che ci permetterà di liberarci di ogni immagine



sfocata residua e di attivare la modalità ad alta definizione. Il gioco non è sempre perfettamente scorrevole, ma il sangue ha un aspetto molto migliore con una risoluzione adeguatamente elevata. Inoltre... sì, c'è un sacco di violenza. Dal momento in cui capiremo di poter sparare ai cani fuori dal tempio voodoo fino alla prima volta in cui uccideremo un zombi nel Deadside sarà evidente che Shadowman è il gioco per Nintendo 64 più indicato per far venire gli incubi ai nostri genitori. L'azione di gioco è ottima: non si tratta solo di orrore a buon mercato. Ci sono un sacco di salti alla Tomb Raider, ma l'insieme è più giocabile e innovativo delle migliori imprese di Lara.

il pagellino

\+ Grafica eccezionale, grande atmosfera, livelli enormi e terrificanti assassini.

\- A tratti, forse, ci sono un po' troppi salti da una piattaforma all'altra.

quando uscirà?

Iguana sta apportando gli ultimi ritocchi, per renderlo liscio e brillante... come una pozza di sangue fresco.

Stanno rifinendo il gioco per renderlo perfetto. Prepareremo un articolo il mese prossimo.

PlayStation

WIPEOUT 3

Prepariamoci ad accogliere, in autunno, il nuovo capitolo del folle Wipeout, l'unico gioco che "brucia le tappe" nel vero senso della parola. Non vediamo l'ora...







AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■





È vero che abbiamo già sentito dire troppe volte "questo titolo è migliore del suo predecessore", ma nel caso di Wipeout 3 è vero.

Il primo capitolo era bello e divertente ma troppo facile. Wipeout 2097 ha rappresentato un bel passo avanti, ma aveva un aspetto un po' troppo confuso e blocchettoso. Wipeout 3 è semplicemente bellissimo. Psygnosis ha imparato la lezione: la semplicità rende di più. Ha tolto i dettagli che appesantivano la grafica e ha aumentato la risoluzione, creando un gioco molto più elegante. Il risultato è che il senso della velocità è reso in maniera ancor più intensa! Wipeout 3 presenta anche le modalità Challenge, Deathmatch e Tournament, per aggiungere un po' di varietà al gioco. Nell'ultima possiamo sfidare altri piloti con i loro stili di guida personali. Una caratteristica che non è stata persa in Wipeout 3 è la bellezza della colonna sonora. Troviamo le canzoni degli artisti che hanno dominato le classifiche negli ultimi tempi: Sasha, Chemical Brothers, Propellerheads e Orbital. Sempre più scatenato!

Autodifesa!

Anche in quest'ultimo capitolo possiamo erigere dei muri in mezzo al tracciato e ribattere i colpi con i nuovi scudi.





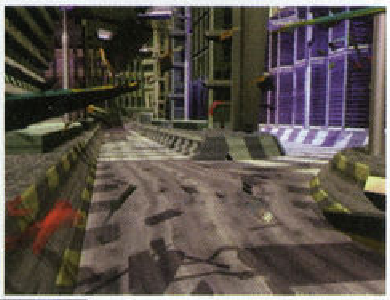
▲ Solo noi possiamo attraversare il muro che abbiamo eretto. Le altre navette ci vanno a sbattere contro.



Che roba!

Psygnosis non è mai stata conformista. Questa volta ha creato una sequenza d'apertura davvero fuori di testa. Un veicolo distrutto riassembla i propri resti e gira dietro un angolo. Roba da pazzi!





▲ I frammenti del veicolo distrutto si ricompongono poco fuori la corsia dei box.



▲ I replay sono bellissimi e con una fluidità davvero raffinata.



▲ Se subiamo troppi danni o non riusciamo a raggiungere in tempo un punto di controllo è la fine della gara.



◀ Gli effetti delle luci e delle ombre sul circuito sono di una varietà incredibile.

Una vista terrificante!

Possiamo avere una visuale dall'esterno, ma per una gara davvero emozionante è meglio utilizzare la visuale dall'interno. La nuova prospettiva dall'abitacolo è confusa è poco chiara.



▲ La prospettiva dal cofano è quella che ci dà l'effetto più realistico in gara.



▲ Bello, ma abbiamo poche probabilità di vedere il tracciato.



WIPEOUT 3

Il resto della banda!

Ci sono tre nuove squadre, oltre alle cinque già presenti in Wipeout 2097, ognuna con una tipologia di guida diversa, quindi dobbiamo scegliere quella che più si adatta alle nostre caratteristiche.



Facciamo l'appello:
1) PIRHANA ADVANCEMENTS
2) GOTEKI
3) ICARAS
4) ASSEGAI DEVELOPMENTS
5) FEISAR

Guida folle!

Dobbiamo mantenere sempre il massimo della concentrazione per affrontare le curve e i rettilinei velocissimi del circuito.



▲ È stato mantenuto l'effetto delle scie di vapore presente nel Wipeout precedente, anzi è stato migliorato.



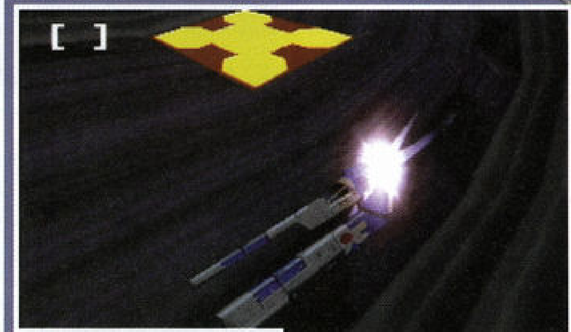
▲ Facciamo attenzione quando passiamo in mezzo ai palazzi o dentro a un tunnel quando ci troviamo in mezzo al gruppo.



Quelli siamo noi!

Possiamo rivedere la nostra corsa grazie al replay, caratteristica ormai tipica di tutti i giochi di guida, buoni e meno buoni. Anche se non è sofisticato come quello di V-Rally, ci dà la possibilità di ammirare lo scenario con i nostri occhi.







▲ Il replay ci può aiutare a memorizzare i punti più impegnativi.

◄ I tunnel sono davvero d'effetto.

Due in pista!

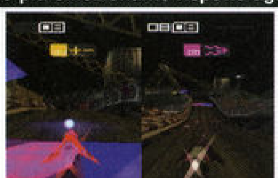
Wipeout 3 preferisce la modalità per due giocatori a quella per quattro, tipica di molti altri giochi. La risoluzione rimane alta, non ci sono rallentamenti nella velocità dei fotogrammi ed è più emozionante rispetto agli altri giochi di guida.



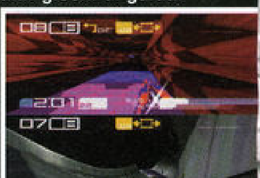
▲ Finalmente! Un'opzione split-screen per due giocatori. Chiamiamo subito qualche amico!



▲ Calano le tenebre. Guidare di notte è difficile e pericoloso.



▲ Ignoriamo le urla del nostro amico quando va a sbattere e passiamo in testa.



▲ Possiamo scegliere se vogliamo una divisione dello schermo verticale od orizzontale.

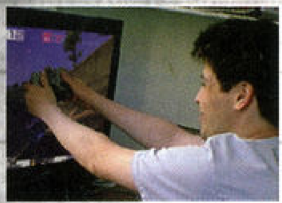
Prime impressioni

Aspettiamo con trepidazione il ritorno del re dei giochi di guida "futuristici".

Avremmo potuto pensare che, dopo Wipeout 2097, Psygnosis non avrebbe sviluppato oltre il gioco. In fondo non ci sono



poi molte cose che si possono fare con una navicella che corre su una pista. Tuttavia, la formula rimane la stessa, ma i punti di forza sono stati ulteriormente migliorati e le debolezze sono state eliminate. Anche se sappiamo già cosa aspettarci dal gioco, Wipeout 3 continua a sorprenderci e a impressionarci favorevolmente. Invece di pensare solo alle prestazioni del veicolo, i programmatori hanno



dedicato molta attenzione anche ai tracciati. I circuiti non soltanto sono in alta risoluzione, ma sono stati progettati specificatamente per esaltare la velocità del gioco. Ci sono sempre le curve strette in cui dobbiamo usare i freni pneumatici, oltre ai rettilinei e alle curve che possiamo affrontare a tutta velocità. Questa caratteristica è stata esaltata ancor di più dato che l'altezza, la larghezza e l'elevazione dei tracciati cambiano in continuazione. Il gioco rende molto di più se utilizziamo un sistema di controllo analogico. Questo ci garantisce una tattica di guida più efficace rispetto al classico pulsante direzionale. Crediamo che questo sarà l'ultimo Wipeout per PlayStation, ed è un gioco che sprizza classe da tutti i tubi di scappamento.

il pagellino

\+ Il miglior gioco della serie. Davvero mozzafiato.

− La nuova visuale dall'abitacolo è un po' infelice. È l'unico difetto che abbiamo trovato.

quando uscirà?

È stato già completato l'aspetto tecnico del gioco: manca solo che venga completato l'aspetto artistico.

Dovrebbe uscire in ottobre, quindi dovremmo pubblicarne una recensione molto presto.

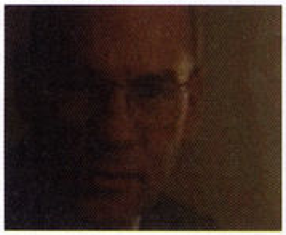
DATI ▶ **FORMATO:** PLAYSTATION **EDITORE:** SONY **IN USCITA A:** OTTOBRE **GENERE:** AZIONE **PREZZO:** N.D. **GIOCATORI:** 1 **SVILUPPATORE:** FOX **ALTRE VERSIONI:** PC

PlayStation

X FILES

Rapito e analizzato dagli alieni, inseguito da un'agenzia segreta del governo, beccato a sbaciucchiarsi con Gillian Anderson. L'eccezionale protagonista di X-Files conduce una vita abbastanza insolita. La verità è qua dentro...









NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



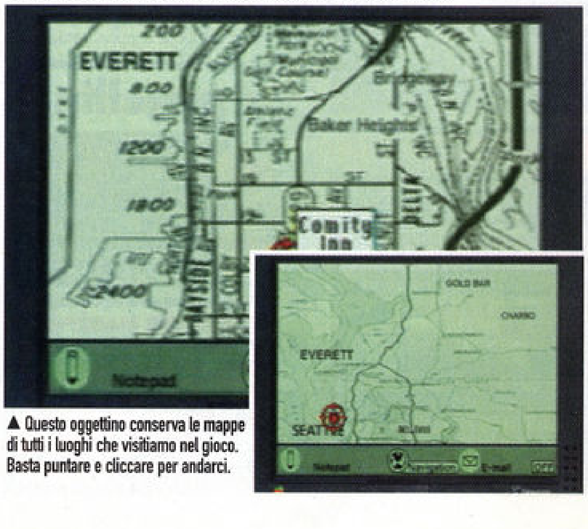


"Questo potrebbe essere un caso per Mulder e Scully", come recita un verso di una canzone dei Catatonia. Solo che Mulder e Scully, come ci saremmo potuti aspettare da un gioco basato su X-Files, non compaiono molto a lungo. Un bel risparmio per la casa produttrice del gioco, vero?

È passato molto tempo dall'uscita dell'ottima versione per PC, quindi facciamo un veloce riepilogo per chi non lo conosce. È un gioco d'avventura la cui trama è stata scritta da Chris Carter, il creatore della serie televisiva. Dobbiamo condurre delle indagini sulla scomparsa dei due agenti speciali dell'FBI protagonisti di X-Files. Non ha una grafica 3D poligonale e non ricorda neanche i giochi di piattaforme in 2D. Si tratta di un film interattivo, anche se questa definizione potrebbe ispirare terrore a chi si ricorda di questi giochi apparsi all'inizio degli anni '90. Ci spostiamo da un'ambientazione all'altra, osservando dei brevi filmati, raccogliendo gli indizi e parlando con i personaggi che incontriamo grazie a un cursore che appare sullo schermo. Andremo avanti nel gioco se faremo la cosa giusta al momento giusto. Viceversa, rimarremo dove siamo finché non faremo i passi corretti. La giocabilità non è delle migliori, ma Sony spera che l'incredibile successo della serie televisiva e del film compensi le limitazioni di questo genere di giochi. La grafica delle scene filmate è incredibile ma potrebbe preoccuparci la durata del gioco. Si sviluppa su quattro CD, quindi è un gioco di ampio respiro, e a volte veniamo un po' bloccati nel gioco quando cambiamo i vari dischi. Si tratta di X-Files, però, quindi dev'essere bello! La verità è lì fuori, e quando presenteremo la recensione del gioco il prossimo mese, sarà anche qui dentro.

Andare in giro!

È facile muoversi da un'ambientazione all'altra. Prendiamo il nostro Personal Digital Assistant, una specie di computer portatile, clicchiamo sul posto che vogliamo visitare e vi saremo trasportati all'istante. Potremo selezionare un numero maggiore di luoghi da ispezionare man mano che avanzeremo nelle indagini.



▲ Questo oggettino conserva le mappe di tutti i luoghi che visitiamo nel gioco. Basta puntare e cliccare per andarci.

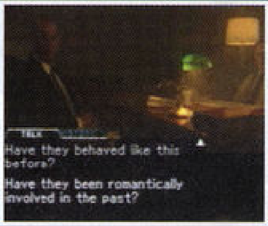
Tasche piene!

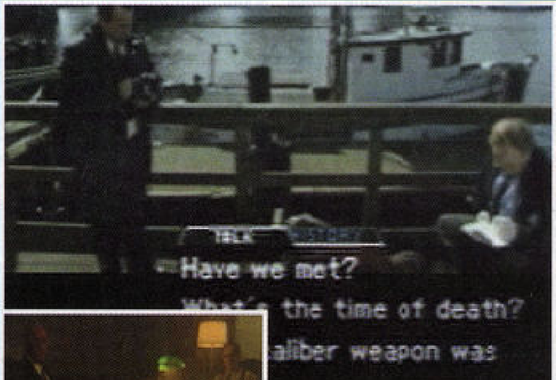
L'inventario cresce a dismisura man mano che raccogliamo indizi e oggetti sui quali abbiamo cliccato. Dobbiamo mostrali a persone specifiche o usarli in determinati luoghi.

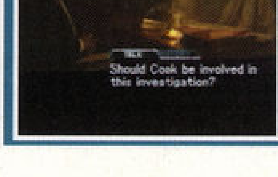


Incontri ravvicinati!

Non c'è l'opzione per chiedere a questi tipi il risultato della partita di ieri sera, ma la gente che incontriamo può darci degli indizi utili, se facciamo le domande appropriate. Per interrogarli basta scegliere una domanda dalla lista che appare o mostrare uno degli oggetti che abbiamo per avere una reazione da parte loro.







▲ L'Uomo che fuma fa la foto di un tipo che sputa ectoplasma nelle sue patatine.

◀ L'FBI pensa a tutto, persino a darci dei grattacapo...

Mistero!

Un gioco d'investigazione davvero intelligente. Ecco cosa abbiamo dovuto fare per risolvere il caso della sparizione dei due protagonisti di X-Files.



▲ Questo tipo è morto. Dobbiamo iniziare da qui la nostra investigazione.



▲ L'agente Vacant è molto chiuso e non riesce a fare luce sulle indagini.



▲ Mentre intorno a lui c'è un'attività frenetica, il tizio morto rimane dov'è.

il pagellino

➕ La grafica è buona e il potenziale della licenza ufficiale di X-Files è illimitato.

➖ Purtroppo, i giochi basati sui filmati in full motion video hanno poca giocabilità.

quando uscirà?

È pronto. I collaudatori del gioco stanno semplicemente cercando di risolvere il caso prima dell'uscita ufficiale.

Il prossimo mese l'agenzia d'investigazione di Games Master proverà a risolvere in prima persona il caso di X-Files.

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Cesano Boscone, 1 settembre 1999

Da : Ufficio Marketing
A : Ufficio Pubblicità

Oggetto: Comunicazione Importante.

Vogliate, cortesemente, progettare una pagina pubblicitaria per comunicare al pubblico e a tutti i rivenditori che la nostra organizzazione ha cambiato sede e precisamente in Via Raffaello Sanzio n. 5 - 20090 - Cesano Boscone in provincia di Milano, Tel. 02/486110.1.

La comunicazione deve essere decisamente creativa come è nel vostro ormai consolidato stile. Inoltre, bisogna specificare che i nostri nuovi uffici sono raggiungibili con tre diverse alternative:

- uscita Baggio dalla Tangenziale Ovest;
- uscita Cesano Boscone da Via Lorenteggio;
- uscita Cesano Boscone da Viale Zurigo.

Nel progettare la forma creativa e pubblicitaria informate i rivenditori che presso la nostra nuova sede hanno a disposizione oltre 700 mq con un Cash and Carry fornitissimo di videogiochi europei, giapponesi e americani per tutte le piattaforme, oltre ad un' infinità di accessori e gadgets.

Sicuri che farete del vostro meglio, l'occasione è data per salutarvi affettuosamente.

Direzione Marketing

GLOBAL GAME ITALY s.r.l.
Via Savona, 43
Tel. 02/48950128 - 48950397
Fax 02/47719201
E-Mail qvgal @tin.it
20144 MILANO

TEKKEN TAG TEAM TOURNAMENT

IN USCITA A: ORA **CONVERSIONI:** PSX **SVILUPPATORE:** NAMCO **GIOCATORI:** 1-2
SCHEDA: SYSTEM 12 **CARATTERISTICHE:** COMBO TAG **EDITORE:** NAMCO **PERSONAGGI SPECIALI:** 3

Novità sull'ultima aggiunta alla serie dei picchiaduro Tekken. I tipi più tosti del pianeta si preparano a scegliere un amico con il quale incrociare i pugni. Uau, fantastico...





▲ I personaggi dispongono delle stesse mosse di sempre, ma alcuni dei combattenti più vecchi hanno subito qualche modifica.

Abbiamo finalmente provato il nuovo spettacolare titolo destinato a fare furore nelle sale giochi.
La prima notizia è che si tratta di una versione standard di Tekken 3: non attendiamoci quindi una formula completamente nuova. Vale la pena, allora, rinunciare ai classici dell'Iron Fist per accedere a questa doppia sfida a squadre? Beh, sì. Non solo raddoppia il nostro divertimento, ma sotto le tattiche fondamentali Tag Team nasconde anche una quantità di deliziose sorprese. Prima di tutto, compaiono i bonus 'Netsu'. Se il nostro compagno di squadra si starà beccando una bella ripassata, il suo indicatore di energia inizierà a lampeggiare. Se continuerà a lampeggiare quando avverrà lo scambio dei personaggi, i colpi acquisteranno una potenza superiore al normale del 30%. Aggiungiamo a questo bonus il classico bonus Kiai, ottenibile premendo tutti i pulsanti insieme... ed ecco uno spettacolare bonus totale del 50%! Sebbene sia facile limitarsi a premere Tag quando si dispone del tempo e dello spazio necessari per uno scambio sicuro, la strategia migliore consiste nell'effettuare gli scambi nel corso degli attacchi, rendendo così più fluido l'intero combattimento. Ogni personaggio dispone di una presa Tag standard, effettuabile premendo Tag e pugno destro, che renderà inoffensivo l'avversario durante lo scambio. Il meglio, però, è rappresentato dalle Tag Combo specifiche, che producono le più brutali e devastanti mosse mai viste nella serie Tekken. Spesso per effetto di queste mosse l'avversario viene spedito in aria, in attesa che il nostro compagno appaia e completi la mossa. Il tutto richiede un tempismo e una precisione tali da mettere a dura prova anche il giocatore più navigato. L'elemento più spettacolare fino a questo momento è rappresentato da Armour King e King.
Premendo insieme indietro e i pulsanti dei pugni faremo sì che King afferri l'avversario. Quindi, quando il lottatore mascherato avrà la situazione in mano, basterà premere il pulsante Tag perché la vittima venga scaraventata in direzione di Armour King, che afferrerà al volo lo sciagurato avversario colpendolo duramente. Il pulsante Tag può essere utilizzato, un po' come un vecchio joystick, anche per riprendersi istantaneamente dopo essere stati abbattuti. Quanto alla scelta dei personaggi, ci sono tutti i nostri beniamini di Tekken 1, 2 e 3, con l'aggiunta di un nuovo personaggio: Kunimitsu. Gli altri personaggi segreti sono Bruce, Kazuya e Lee. I puristi di Tekken potranno considerare questa novità come un semplice diversivo: ebbene, che rimangano pure seduti davanti alle loro vecchie versioni mentre noi ci divertiamo!



LE COMBO DI TAG TEAM DA PROVARE!

LEGENDA:
LP= Pugno a sinistra
RP= Pugno a destra
LK= Calcio a sinistra
RK= Calcio a destra

King e Armour King:
Indietro + LP + RP, Tag

King, Eddy, Yoshi, Julia, GunJack, Michelle o Ganryu:
Avanti, avanti + LP + LK, Tag

Yoshimitsu e tutti gli altri personaggi:
Giù + LK + RK, giù + LK + RK, Tag

Ganryu e tutti gli altri personaggi:
Alle spalle dell'avversario
Giù + LP + RP, Tag

SI PRESENTA BENE!

Gli sviluppatori per PlayStation 2 suggeriscono che l'azione in tempo reale di Tekken 4 avrà lo stesso splendido aspetto delle sequenze filmate del precedente Tekken. Davanti alla qualità di queste immagini, l'idea ci fa veramente impazzire.



▲ Lei non ha ancora capito che può usare la pistola invece dei pugni.



▲ Paul: un tipo qualunque, con quei capelli lunghi e quella barbetta.



▲ Il ritorno di Kazuya. Non ha ancora regolato i conti con il papà.



▲ Jun, o meglio la signora Kazuya, è di ritorno per dare una mano al figlio Jin.

DAI, DAI, METTIAMOCI INSIEME!

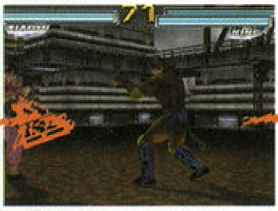
Ecco un confronto fra le due tecniche Tag Team. Ling Xiaoyu e Jin attuano la classica tecnica di fuga tipo 'ti faccio pestare dal mio amico', mentre Jin si concede qualcosa di più artistico con Yoshimitsu, tanto per dare qualche preoccupazione a Baek.



▲ Jin volta le spalle al vecchio 'Faccia di gatto' e decide di lasciarlo solo.



▲ Tekken Tag è stato criticato per il suo sistema Tag dall'aspetto ordinario...



▲ ...e limitandoci a premere Tag non vedremo chissà quale spettacolo.



▲ Semplicemente, uno dei due personaggi se la batte e un altro si fa sotto.



▲ Se faremo nostri gli scambi più difficili, Tekken Tag diventerà speciale.



▲ Nella maggior parte dei casi si tratterà di scaraventare via l'avversario.



▲ Baek, utilizzare il suo teletrasporto per aprire la strada a Jin...



▲ ...che sferra un possente cazzottone che finisce la vittima mentre cade! Perbacco!



RETE Internet Premium
CONTIENE ULTIMA VERSIONE DELL'ABBONAMENTO E ACCESSO CON BANDA INTERNAZIONALE ALLARGATA

Nuova rete Internet Premium. Superveloci, con stile.

Il nuovo stile sul web: banda internazionale di 5 Kbit/s per porta, per decollare oltreoceano, **30 MB di spazio web**, più spazio e-mail per poter inviare fino a **10 MB di documenti allegati**, il supporto del motore di ricerca **www.excite.it** e **l'assistenza gratuita guidata 24 ore su 24 al Numero Verde 800-018787**. A partire da settembre: **VocMail** per gestire la posta elettronica dal tuo telefono senza dover usare il computer; **Short Message su GSM** per inviare messaggi dal web e avvisarti della presenza di messaggi e-mail sul tuo GSM; **12-on-line*** per trovare on-line i numeri di telefono; **Do-it-your-news** per ricevere via e-mail le news che più ti interessano; **I-Pass***, per collegarti con il roaming da circa 4.000 POP in 150 Paesi nel mondo. **Scegli i nuovi abbonamenti Premium Tin.it. La differenza è una questione di stile, il tuo**. *Più info? Visita il sito www.tin.it*

Trovi gli abbonamenti Tin.it nei negozi Telecom Italia, Insip e nei negozi di informatica che aderiscono all'iniziativa o sul sito www.tin.it

*Utilizzo gratuito fino al 31/12/99

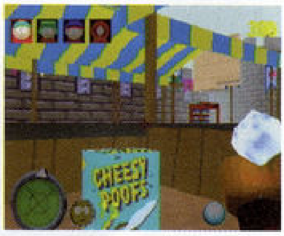
WWW.TIN.IT / L'OFFERTA INTERNET DI TELECOM ITALIA

tin.it
TELECOM ITALIA NET

Una nuova serie a cartoni animati per la TV e tre nuovi giochi a lei dedicati in uscita quest'inverno? South Park, un fenomeno televisivo negli U.S.A. e nel Regno Unito, arriva sulla PlayStation, e i prodotti promozionali legati a questa serie continuano ad aumentare…

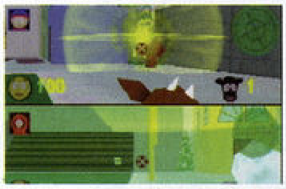
SOUTH PARK





NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





L'ironia di questi cartoni animati è alquanto insolita: lo stesso tizio viene ucciso in ogni episodio, ci sono cani omosessuali e sonde anali. Uniamo questi elementi a delle animazioni molto scarne e dei simpatici ragazzini come personaggi principali e abbiamo il disegno animato attualmente di maggior successo sul pianeta.

Dovrebbe arrivare presto anche in Italia anche se, avendo visto gli episodi in inglese, ci domandiamo come passerà la censura... Stanno comunque per comparire ben TRE nuovi videogiochi dedicati a South Park! Il primo è una conversione del deludente gioco per Nintendo 64 e PC. Sarà seguito da un gioco di corse tipo Mario Kart e da una festa di mini-giochi a più giocatori simile a Mario Party.

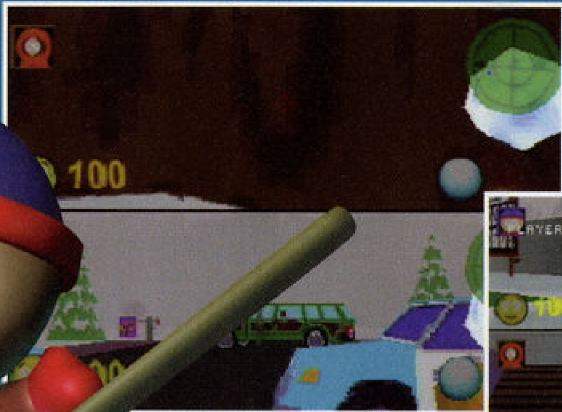


Mamma mia, abbiamo ucciso Kenny!

Acclaim promette cinque diverse modalità per più giocatori: ruba bandiera, scontro violento, prendi a calci il bambino, deathmatch classico e una quinta che ancora dev'essere annunciata. Ognuna presenta delle ambientazioni prese dal pazzo mondo di South Park.



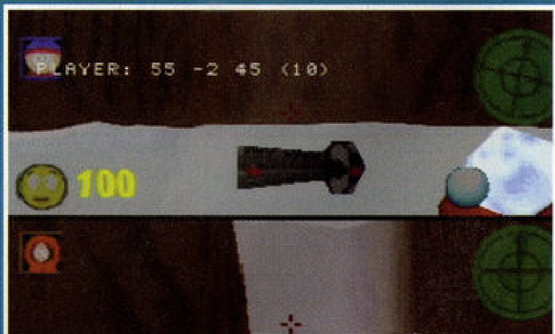
▲ La palla di neve di Cartman non è al livello della palla rimbalzante di Kenny, considerando anche cosa ci mette.



▲ Le forze dell'ordine di South Park. "Io sono la legge! Devi rispettare la mia autorità!".







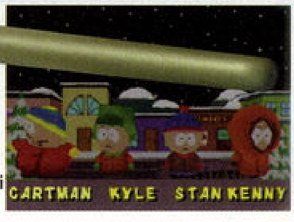


▲ Possiamo ascoltare le battute più classiche.

▲ La tremenda arma della "mucca che esplode". Se la usiamo, il nostro avversario avrà i classici sintomo del morbo della mucca pazza…

Tutta la banda!

Nella modalità a un giocatore usiamo uno dei quattro ragazzini. In quella per più giocatori ci sono tutti i personaggi della serie.





SOUTH PARK

Una passeggiata nel parco...

Un livello d'esempio. Scorrazziamo per South Park ammazzando tacchini e salvando i nostri amici. Facciamo irruzione nella fiera cittadina per uccidere altri tacchini e piccoli animali, quindi corriamo all'aperto, nella neve, per... beh, ammazzare altri tacchini e piccoli animali.



▲ Le ambientazioni e i veicoli della serie dovrebbero distrarci dall'apparente mancanza di giocabilità.



▲ Al milionesimo tacchino ammazzato nel primo livello ne avremo piene le scatole.



▲ Quando ci troviamo all'esterno, nella neve, dobbiamo... continuare a fare sempre la stessa cosa, in realtà.

Il monello

Non siamo soli nella nostra esplorazione della città. Dobbiamo trovare gli altri tre ragazzini, impresa non troppo difficile perché anche loro sono in giro alla ricerca di qualcosa da fare. Unirci a loro non aggiunge niente di particolare: e soltanto una mini-missione da portare a termine. Noioso!



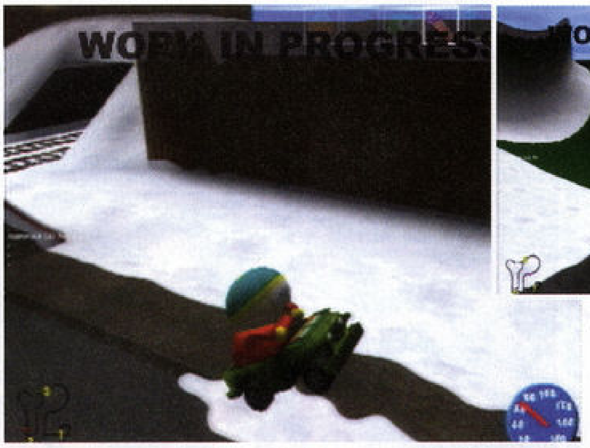
△ Ne manca solo uno per riunire la banda al completo, anche se non cambia molto.

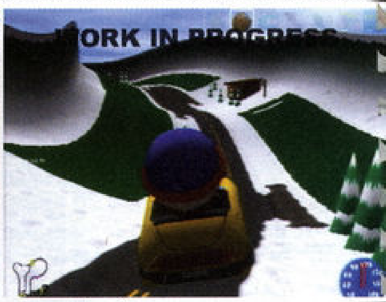


△ Salviamo Kenny prima che sia ucciso da un tacchino, anche se ci è abituato.

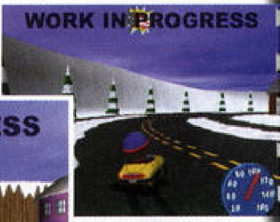
South Park Rally

South Park Rally uscirà a novembre per Nintendo 64, PC e PlayStation. È sulla falsariga di Mario Kart, solo che possiamo giocare con i personaggi del mondo di South Park. L'azione è demenziale e frenetica.





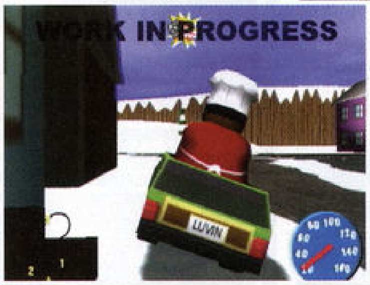
▲ È più promettente di un puro rifacimento di un gioco di un altro sistema.



▲ I ragazzini di South Park non hanno l'età per guidare, però questo se la cava bene.



▲ È lo scienziato pazzo, quello che ha aiutato Cartman a scoprire chi è davvero suo padre.



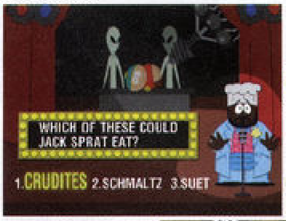
◄ Chef prende la sua macchina dell'amore dal garage dell'amore per divertirsi un po'.

Chef's Luv Shack

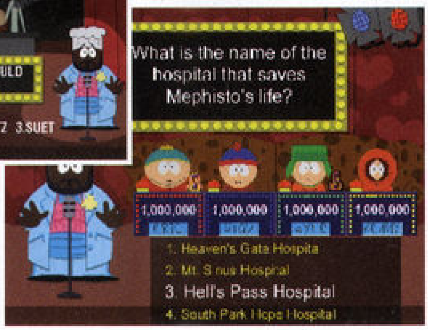
Chef's Luv Shack uscirà a novembre per PC, Nintendo 64 e PlayStation. Si tratta di partecipare a una serie di sottogiochi, in modalità per più giocatori. I giochi fanno drizzare i capelli in testa, come possiamo vedere qui. Potrebbe essere divertente.



▲ È il sedere di una scimmia. Non vogliamo sapere cosa ci dobbiamo fare!



▲ Le domande non sono delle sfide da cervelloni.



► Ora abbiamo una bella scusa per guardare gli episodi anche in inglese.



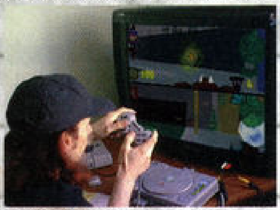




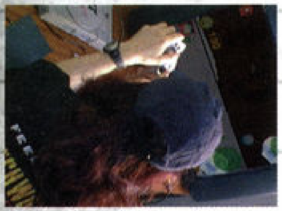
PRIME IMPRESSIONI

È un gioco pieno di muscoli o è una palla di lardo? Sarà all'altezza?

La serie TV ci piace, a differenza del gioco per Nintendo 64. Speriamo che questo sia migliore. Chissà. A meno di un miracolo da



parte di Iguana, crediamo che sarà un titolo deludente. Ci sono tutte le battute dei personaggi della serie e la grafica essenziale riesce a rendere divertente e colorato il gioco, ma sembra che manchi qualcosa. Eh già, la giocabilità. Non c'è molta azione nei livelli e siamo abituati a degli sparatutto in prima persona un po' più avvincenti di questo gioco. I più giovani ameranno questo titolo, anche se teoricamente ai



più piccoli non bisognerebbe permettere di guardare le puntate di South Park, ma i giocatori più navigati ne noteranno immediatamente i difetti. I giochi non dovrebbero più avere la grafica sfocata e ci sono poche scuse per i livelli vuoti e la monotonia dell'azione.
Le armi sono divertenti e il potenziale della modalità per più giocatori è eccezionale. Purtroppo però si tratta più di un debole adattamento della versione per Nintendo 64 che di un gioco per PlayStation vero e proprio. È troppo presto per esprimere un giudizio sugli altri due titoli legati a South Park, Chef's Luv Shack e South Park Rally, ma quest'ultimo sembrava ottimo nella versione per PC quando lo abbiamo visto all'E3. Presto avremo delle novità.

il pagellino

+ È un titolo molto importante e la modalità per più giocatori è molto divertente, oltre che folle e scatenata.

– La grafica è al di sotto della media e la modalità per un giocatore non offre molto.

quando uscirà?

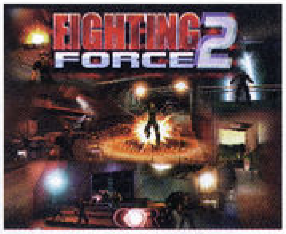
Mancano poche settimane, dedicate al perfezionamento del prodotto, prima che sia messo in commercio.

Dovremmo avere il gioco nel prossimo numero, mentre analizzeremo Chef's Luv Shack e South Park Rally tra due mesi.

PlayStation

Dai produttori di Tomb Raider arriva un gioco basato sull'esplorazione con UN PROTAGONISTA MASCHILE! Hawk Mason, però, non è un emulo di Lara. Fighting Force 2 vuole aprire un capitolo completamente nuovo nel mondo dei giochi in 3D!

FIGHTING FORCE 2





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Circa un anno fa si mormorava di un gioco stile Tomb Raider con un uomo come protagonista. Ebbene, eccolo qua.
Sotto il nome di Fighting Force 2, grazie anche all'imprevedibile successo dell'originale negli Stati Uniti, si cela un gioco completamente nuovo che darà un bel po' di filo da torcere a Lara. Il personaggio che controlliamo si chiama Hawk ed è l'unico sopravvissuto del primo gioco e membro dei SI-COPS. Deve investigare sulla malvagia Nackamichi Corporation. Si tratta in pratica di aggirarsi all'interno dei vari edifici con un'arma in mano, facendo saltare in aria le costruzioni e gli scagnozzi della società, oltre ai loro cloni e ai supercomputer.

Missione per un uomo solo!

Hawk Mason è il protagonista di Fighting Force 2. Era il "factotum" del primo gioco, quindi il più indicato per fare un ritorno alla grande in questo secondo capitolo, nuovo e pieno di sparatorie.



▲ Hawk osserva il bersaglio da una distanza di sicurezza prima di entrare in azione.



▲ Spariamo nella direzione in cui siamo rivolti, ma possiamo mirare dove vogliamo.





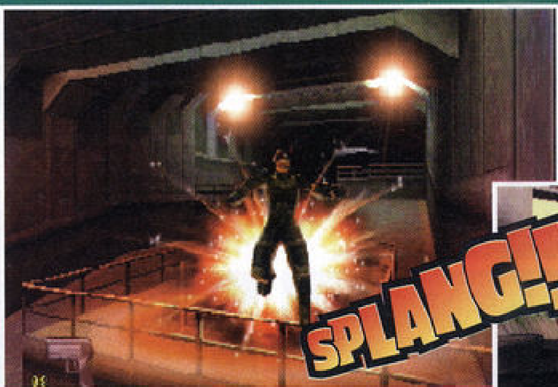
▲ Se saliamo su una scala possiamo sparare a un nemico da una posizione vantaggiosa, oppure guardarci in giro per studiare la mossa successiva.

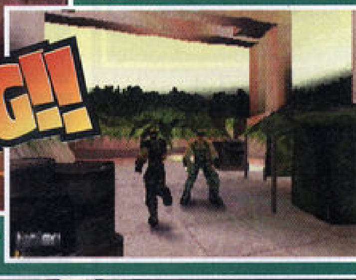
Azione esplosiva!

Invece di andare alla ricerca dei 'Pantaloni dorati di Letchworth' come facevamo in Tomb Raider, in Fighting Force 2 troviamo molta più AZIONE. Ogni area che esploriamo pullula di guardie da scansare o da uccidere con l'arsenale di armi a nostra disposizione, in continua crescita.



▲ All'inizio abbiamo un arsenale composto da pistole normali, ma in seguito arriviamo ad avere lanciamissili e roba simile, come in Quake.





▲ Se veniamo colpiti dall'esplosione di un missile, una mina o una granata, veniamo sbattuti in aria senza mezzi termini. Stiamo attenti quando usiamo l'esplosivo.





▲ Gli effetti luminosi del gioco sono tantissimi e di grande impatto visivo.

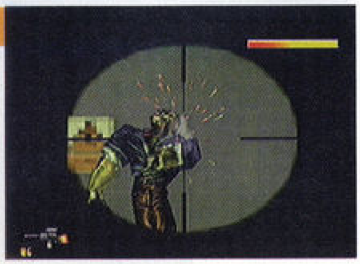


▲ La visuale stile cecchino ci permette di guardarci intorno e scegliere i bersagli che si trovano sopra o sotto di noi. Quando zoomiamo non c'è segno dei pixel sullo schermo. Molto bello.

Cecchino maledetto!

La nuova visuale da cecchino, che appare quando usiamo certe armi speciali, è davvero ottima. Siamo sicuri che sarà presente anche in Tomb Raider 4.





Scenari da distruggere!

Hawk si deve infiltrare nelle varie basi della Nackamichi Corporation, quindi il gioco presenta delle ambientazioni tecnologiche. Niente foresta amazzonica, dunque. Ricordiamoci che ogni parte dello scenario può essere distrutta!



▲ Questo centro di controllo è disegnato nei minimi particolari, come possiamo notare dagli schermi e dalle console.



▲ Il programma per personalizzare i livelli ha permesso ai programmatori di pianificare la struttura di Fighting Force 2.



▲ Come se non bastassero gli scontri a fuoco con le guardie, c'è una serie di difese da superare in astuzia o distruggere.

3D!

Fighting Force 2 è diverso dal gioco originale perché è molto più in tre dimensioni. Non ci muoviamo semplicemente da una stanza all'altra per eliminare i nemici. Dobbiamo salire le scale e rispondere agli attacchi improvvisi dall'alto. Dobbiamo avere un controllo assoluto della situazione perché veniamo attaccati da ogni lato.



▲ Chi è quello laggiù? Facciamo pure fuoco a volontà.



▲ Ci sono un sacco di stanze una sopra l'altra.

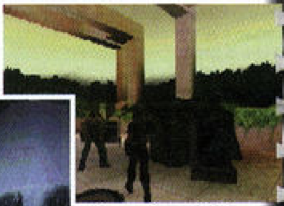
Spazioso ma accogliente!

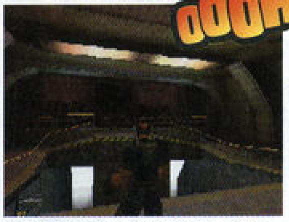
Uno dei pregi di Fighting Force 2 è quello di avere un equilibrio perfetto tra la libertà di movimento e l'ambientazione claustrofobica dell'azione. C'è sempre qualcosa da fare.



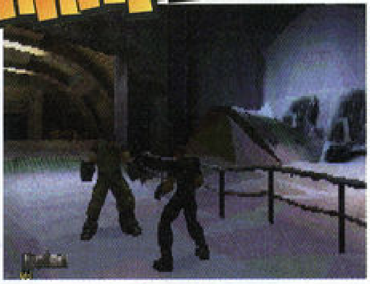


▲ Le guardie perlustrano la zona ma ci attaccano se le spingiamo a farlo.





▲ Non dobbiamo andare in giro senza uno scopo. I livelli di Fighting Force 2 sono strutturati in modo che abbiamo sempre qualcosa da fare.



▲ La maggior parte del gioco si svolge al chiuso. Le scene all'esterno aggiungono un po' di varietà.

◄ Se ci avviciniamo a sufficienza a un nemico possiamo sferrare anche calci e pugni.

Lavori in corso!

Prima di mettere un solo pixel sullo schermo, i progettisti del gioco hanno lavorato molto per creare i personaggi principali e i "cattivi". A questo è seguito il processo di realizzazione dei vari livelli. È stato un lavoro davvero ben fatto!

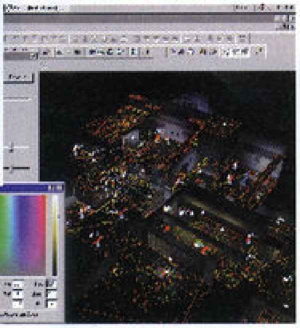


▲ Questo tipo a guardia della fornace è uno dei quasi cento nemici che incontriamo.



▲ La trama verte molto sulla clonazione...





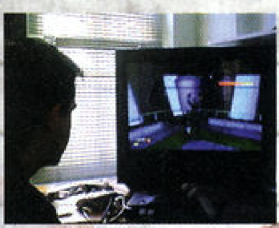


► È fondamentale che i livelli siano perfetti se il gioco vuole diventare un successo.

PRIME IMPRESSIONI

Come si può fare il seguito di un gioco ignorato da tutti, come nel caso di Fighting Force?

Si trattava in fondo di un titolo tecnicamente aggiornato nel



genere dei picchiaduro a scorrimento orizzontale, ma niente di particolare. La risposta è semplice: facciamo un gioco completamente diverso! Gli unici punti in comune tra i due giochi sono la presenza di Hawk Mason, uno dei quattro personaggi del primo titolo, e la possibilità di raccogliere, usare o distruggere praticamente tutto quello che vediamo. È ovvio che si nota un tocco alla Tomb Raider in Fighting Force 2. Core, la casa produttrice, è però riuscita a modificarne l'atmosfera generale grazie a delle innovazioni sottili



nella giocabilità. Tanto per iniziare, gli scenari in cui ci muoviamo sono più chiusi: i corridoi ci introducono a stanze davvero piccole, molto diverse dagli spazi aperti di Tomb Raider. Di conseguenza non ci troviamo mai a girare senza meta, ma veniamo indirizzati sempre verso nuove azioni. È stata data molta importanza al combattimento e alle armi. Troviamo pistole, laser e missili sparsi in giro in casse che possiamo rompere e ci sono orde di nemici da eliminare. Gli enigmi che dobbiamo risolvere sono strettamente del tipo "premi il tasto/apri la porta". È un gioco molto interessante.

il pagellino

\+ Ha lo stesso impatto del mondo 3D di Tomb Raider ma con più scontri a fuoco!

− Potrebbe essere un Tomb Raider semplificato se non stanno mooolto attenti.

quando uscirà?

È quasi completo. I livelli sono al loro posto e aspettano gli ultimi ritocchi alle animazioni e all'intelligenza artificiale.

Se tutto va bene proveremo questo gioiello il prossimo mese. Sarà una forza della natura?

"Hai un mostro in tasca o sei solo felice di vedermi?" Né l'uno né l'altro! L'unica cosa di cui può trattarsi, quindi, è una copia del gioco che sta invadendo il mondo!

POKEMON

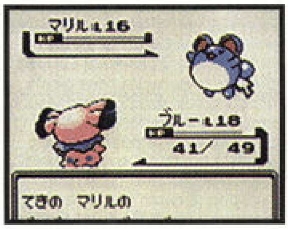


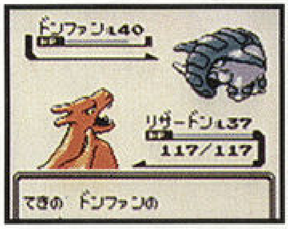






NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!







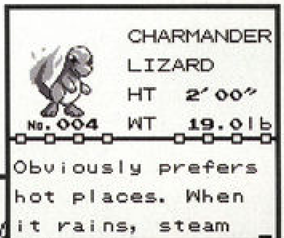
Il Game Boy non è certo un dispositivo famoso per i 'grandi' titoli che ospita. Almeno, così è stato finora. Il fatto è che Pokemon è uno dei giochi più venduti di ogni tempo, sia in Giappone, dov'è nato, sia negli USA, dove ha già contagiato tutti con la sua esclusiva miscela di insuperabile "tenerosità" giapponese e azione di gioco avventurosa. In sostanza, Pokemon è dedicato a minuscoli mostriciattoli, o più precisamente alla loro cattura e al loro allenamento finalizzato a farne potenti macchine di morte. Notiamo che di fatto i Pokemon non si uccidono mai tra di loro: è un po' come giocare alla guerra al parco giochi. Quando due mostri sono coinvolti in una baruffa, quello sconfitto perde i sensi, perciò nessuno si fa veramente male. L'idea generale è di catturare quante più possibile di queste bestioline, i Pocket Monster, per poi insegnare loro una serie di nuove abilità. Da questo punto del gioco, ogni piccola creatura acquisterà esperienza vincendo scontri e diventando così più forte, più veloce e in generale più tosta. Come se tutto ciò non fosse già abbastanza impegnativo, potremo anche collegare il nostro Game Boy a quello di un altro 'allenatore' di Pokemon, per organizzare scontri uno contro uno o scambiare i mostri. Per quanto riguarda la seconda opzione va evidenziato il termine 'scambiare': non potremo infatti cedere semplicemente le nostre creature, ma dovremo appunto scambiarle. Prepariamoci a una nuova vita...

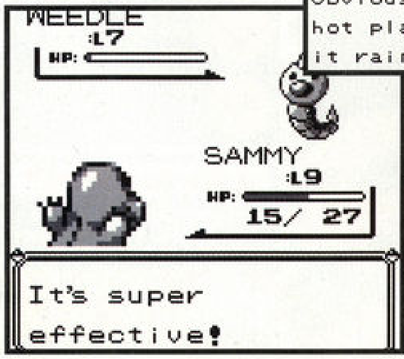
Posso tenerlo?

Il nostro primo mostriciattolo sarà un dono del professor Oak, il simpatico vecchio esperto di Pokemon del villaggio.



◄ Incontriamo il sapiente professor Oak. È un simpatico vecchietto, un'autorità mondiale a proposito di Pokemon.





▲ Bene, allora quale sarà? Il Charmander, lo Squirtle o il Bulbasaur?

◄ Quando avremo scelto il nostro Pokemon, potremo chiamarlo come vorremo!

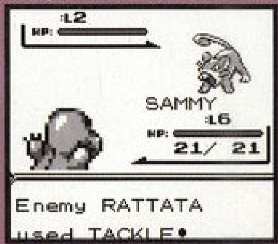


E così vuoi combattere con me, eh?

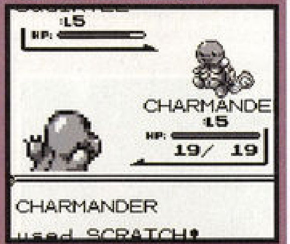
Affrontando il combattimento scopriremo che sarà solo una questione di tempo prima che ci capiti di essere assaliti da qualche bestiolina inferocita... Niente paura, però: basterà qualche rapido tocco sui cari vecchi pulsanti A e B, un paio di scelte relative al tipo di attacco che vorremo effettuare e il grazioso mostriciattolo con i dentoni sarà battuto!



▲ Dannazione! È un Rattata selvaggio! Combattere o scappare? Combattere, ovvio!



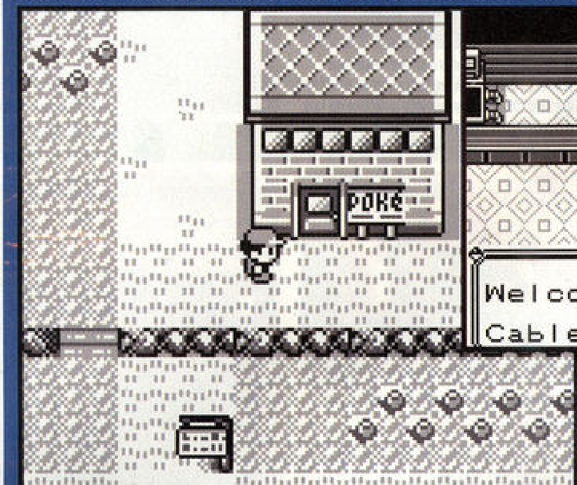
▲ Il roditore feroce attacca. Se il nostro Pokemon sopravvive, contrattacchiamo.



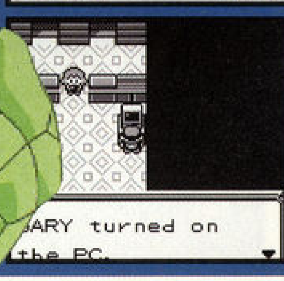
▲ Partiamo con un attacco improvvisato e ci sarà presto bisogno di cerotti.

Clinica Pokemon...

Ogni città dispone di un utile Pokemon Centre. Qui potremo portare le nostre creature ferite dopo l'ultima scazzottata perché vengano rimesse completamente in sesto. L'unico problema è riuscire a riportarcele prima dello scontro successivo...







▲ Portiamo qui il nostro Pokemon: verrà rimesso in forma per il prossimo combattimento.

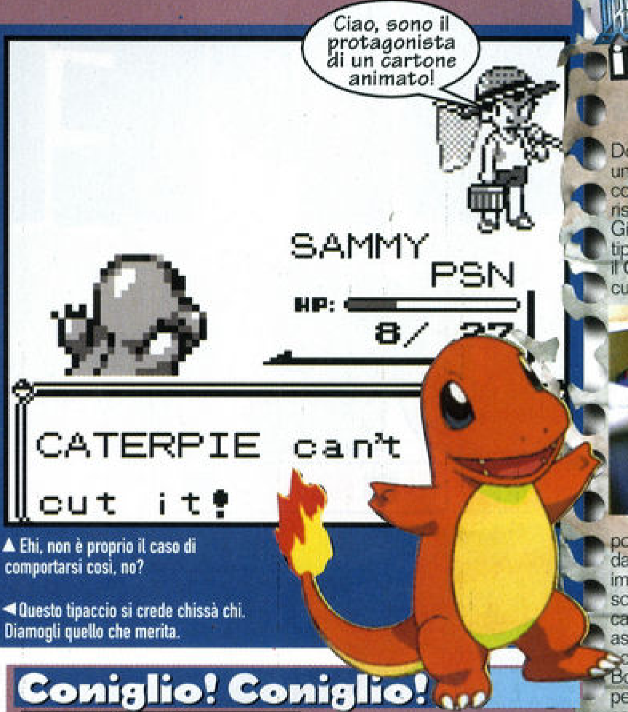
◄ Collegandoci con un computer potremo scambiare i nostri Pokemon.



Avanti, proviamoci!

Nei nostri viaggi incontreremo un sacco di aspiranti allenatori di Pokemon, che non desidereranno niente di meglio che una bella scazzottata! Non dovremo fare altro che avvicinarli: dopo un breve scambio di convenevoli, si passerà alle sberle.





▲ Ehi, non è proprio il caso di comportarsi così, no?

◄ Questo tipaccio si crede chissà chi. Diamogli quello che merita.

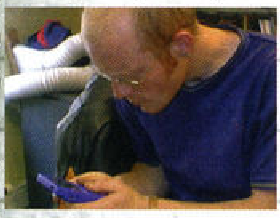
PRIME IMPRESSIONI

Morbido e caldo e freddo e appiccicoso?

Dopo aver allevato e allenato solo una ventina di mostri risulta chiaro come mai Pokemon abbia riscosso un simile successo in Giappone e negli Stati Uniti. È il tipo di gioco che ci induce a usare il Game Boy proprio nel modo in cui andrebbe usato: finiremo per



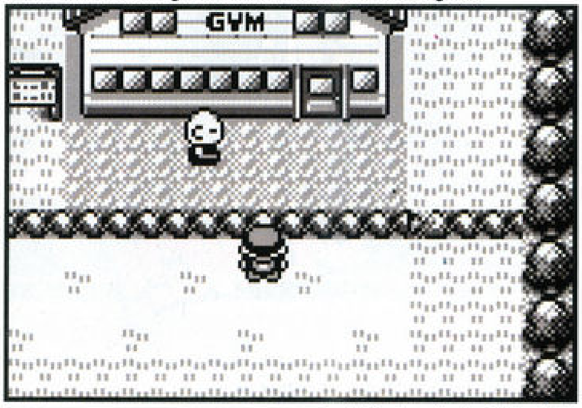
portarcelo dietro veramente dappertutto! Entrambe le versioni importate del gioco da noi provate sono racchiuse in semplici cartucce in bianco e nero, che assumono una leggera colorazione se utilizzate sul Game Boy Colour. Quanto alla grafica, pensiamo a Link's Awakening: un sacco di avventura in stile gioco di ruolo, con visuale dall'alto. Gli schermi di combattimento veri e propri sono favolosi: l'avversario compare di fronte a noi, che visualizziamo il nostro Pokemon da dietro mentre si lancia nel combattimento. Ogni attacco e abilità presenta il proprio specifico effetto speciale, perciò dopo un

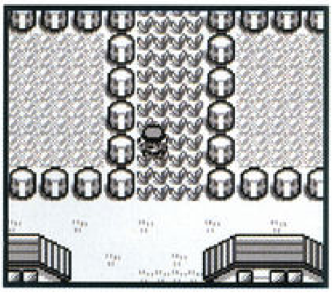


po' saremo in grado di prevedere in gran parte i punti di forza dell'avversario in base al suo livello e alle sue abilità. I mostri a disposizione sono davvero numerosi. L'elemento più entusiasmante è che questo è un gioco a due giocatori, ma le battaglie tra uno scontro e l'altro serviranno a rendere più forti i nostri mostriciattoli per il combattimento successivo. Non lasciamoci ingannare dall'aspetto datato. Questo gioco sfrutta al massimo il Game Boy e per di più offre divertimento a palate!

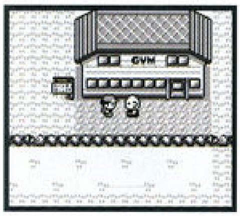
Medaglia d'onore!

Il nostro tentativo di diventare i migliori allenatori del mondo prevede anche che battiamo gli allenatori rivali al loro stesso gioco.





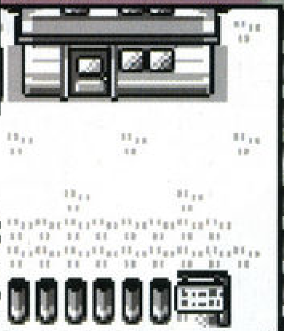
▲ Entrando nella palestra di qualsiasi città incontreremo il campione locale di Pokemon. Avanti, suoniamogliele!



Coniglio! Coniglio!

Ci sono un sacco di persone con cui parlare nel mondo di Pokemon. Bando alla timidezza, quindi: scambiamo due chiacchiere.









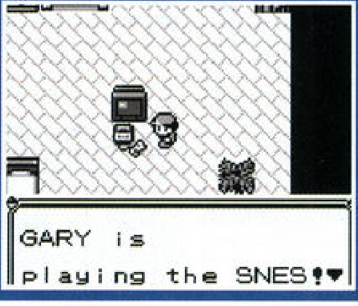
▲ Nel corso del nostro viaggio incontreremo altri appassionati di Pokemon. Questo è uno dei più amichevoli.

► Che cavolo fa questo tizio? Non dovrebbe essere un appassionato di piccole creature pelose?

Un veicolo per tutti i terreni!

Ehi, cosa facciamo qui seduti in casa? C'è un intero mondo là fuori che aspetta solo di essere esplorato. Facciamo un giro: con qualche ricerca troveremo un sacco di oggetti interessanti.









il pagellino

+ I personaggi si sviluppano come nei giochi di ruolo; molte abilità; grande longevità.

– Il combattimento può risultare monotono. Ci saranno persone con cui scambiare i mostri?

quando uscirà?

L'uscita di Pokemon è prevista per Natale. Non sembra ci sia ancora molto lavoro da fare...

Siamo riusciti a mettere le mani su qualche copia, diffusasi nella redazione di Games Master come un incendio.

SPEED DEVILS

A noi di Games Master piacciono in modo particolare i titoli con un po' di azione da sala giochi. Siamo rimasti quindi entusiasti quando abbiamo provato Speed Devils.



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





Immaginiamo un enorme laboratorio, al cui interno un gruppo di scienziati mezzi matti sta cercando di creare uno strano ibrido, davvero scatenato.

È composto da alcune parti di Sega Rally 2, un tocco di Mario Kart, un pizzico di Ridge Racer 4 è una buona dose di Wacky Races. Aggiungiamo il tocco magico del Dreamcast e cosa otteniamo? Speed Devils, ovviamente. Si basa su Speed Busters, un gioco per PC uscito quest'anno. Non si tratta però di una semplice conversione: Speed Devils è stato completamente riadattato e aggiornato per la console della nuova generazione di Sega.

Ha la giocabilità dei titoli di corsa che troviamo in sala giochi, con un leggero tocco surreale dato da strani ostacoli da evitare o superare: asce oscillanti, pale rotanti enormi, tornado, navi spaziali aliene, dinosauri, frane, grossi veicoli per costruzioni edili e seghe circolari giganti. I punti forti del gioco consistono nella manovrabilità, nella grafica e nei circuiti fantasiosi, tutto in puro stile sala giochi. Speed Devils promette di essere uno dei giochi di guida più divertenti e intelligenti per il Dreamcast.



È tempo di conversioni!

Nel processo di conversione di Speed Busters dal PC al Dreamcast i programmatori di Ubi Soft hanno cercato di mantenerne i punti forti.





▲ Il panorama della prossima generazione. Che cielo! Una delizia per gli occhi.



Nelle scorciatoie!

Ogni tracciato ha molte scorciatoie e percorsi alternativi, alcuni ben in vista, altri no. Più è nascosta la strada da prendere, più è probabile che sia vantaggiosa.





▲ Azione in stile sala giochi, con panorami che sono molto più che semplici sfondi.

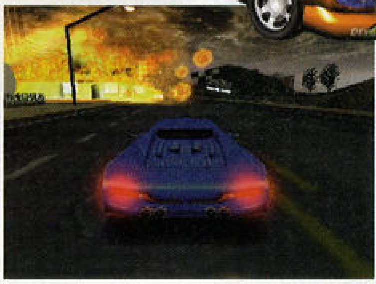




▲ Guidiamo in un meraviglioso paesaggio invernale per capire davvero cosa siano le derapate.



▲ Speed Devils dovrebbe rappresentare un'alternativa a tutti quei simulatori di guida che sono realistici ma hanno poca energia.



◀ I tracciati interagiscono con la corsa e moltissimi ostacoli rischiano di distruggere la carrozzeria della vettura.

SPEED DEVILS

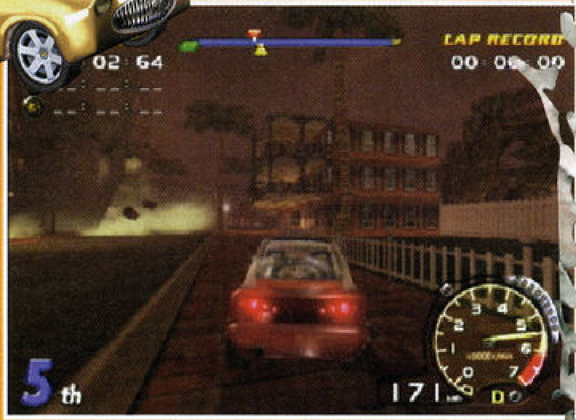
Premi in denaro!

La somma in denaro che percepiamo alla fine di ogni gara dipende da cinque criteri, tra i quali la nostra posizione finale, chi ha compiuto il giro più veloce, le sezioni sprint e la velocità massima ottenuta in gara.







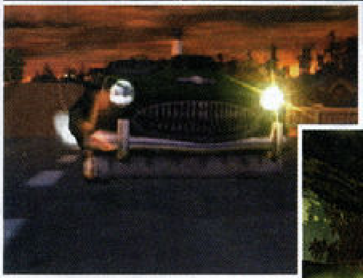


▲ Se la macchina ce la fa lanciamola a tutta velocità nei rettilinei per totalizzare i tempi più veloci.
◄ La neve non favorisce la manovrabilità della vettura, neanche sull'asfalto cittadino.
► Quando riusciamo a ottenere un motore ad alte prestazioni dobbiamo sfruttarne la potenza per vincere le sezioni sprint.

Pezzi di ricambio!

Con i soldi guadagnati possiamo cambiare parti della nostra vecchia auto o comprare dei pezzi per migliorare quella nuova.







▲ Speed Devils porta un po' di colore nel grigio mondo dei simulatori di guida.

▲ Alcune macchine hanno un aspetto futuristico, altre invece hanno una carrozzeria più tradizionale.

Chi sarà il più veloce?

La modalità Championship è il cuore del gioco. Ci sono 17 personaggi e quattro classi, divise in tre campionati, da affrontare. La nostra prima macchina fa abbastanza schifo, ma se riusciamo a guadagnare un bel gruzzolo possiamo acquistare un bolide molto più potente.



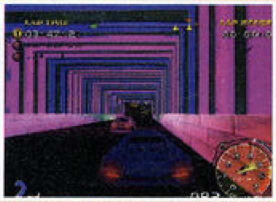




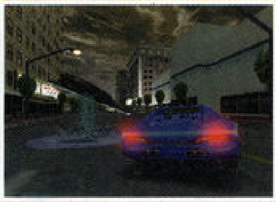
▲ Iniziamo con una macchina scarsa, ma ce ne sono altre molto più potenti che ci aspettano.
◄ "È un tornado! È un tornado!".

Il pilota saggio

Salire di classe appena ne abbiamo la possibilità non è sempre la scelta migliore. Se la nostra macchina ha preso delle belle botte, faremmo meglio a rimanere nella stessa classe per guadagnare i soldi necessari alle riparazioni.



▲ La manovrabilità è fondamentale in alcuni tracciati.



▲ Se non la controlliamo bene, la macchina rimarrà indietro in questi tracciati velocissimi.



▲ Spesso le ambientazioni sono poco amichevoli, quindi è probabile che…



▲ …la nostra macchina subirà dei colpi, per quanto possiamo essere in gamba come piloti.

Prime impressioni

Qui si guida come dei demoni!

La prima cosa che ci ha colpito di Speed Devils è che non è così fuori di testa come ci saremmo aspettati, ma è invece un gioco di corse abbastanza "classico". In un primo momento eravamo delusi, ma poi ci siamo resi conto



che non c'è niente di peggio di un gioco che vuole differenziarsi a tutti i costi, a scapito della giocabilità, come nel caso di Running Wild per PlayStation, per esempio. Per fortuna Speed Devils si basa essenzialmente sulla giocabilità e, per quel che abbiamo visto, questo aspetto è curato in maniera perfetta.
Detto questo, ci sono ancora dei problemi di base nella versione che abbiamo provato, che verranno ovviamente risolti prima dell'uscita del gioco. Era impossibile fare marcia indietro, girare a destra era un po' difficile e ci voleva molta pazienza per gestire i menu delle opzioni. La squadra dei programmatori ha già individuato questi difetti e sta lavorando per correggerli. La



grafica è davvero elegante, molto dettagliata e senza scatti. Il fatto che ci siano diversi pericoli è un'ottima idea e i tracciati sono molto lunghi, il che va a favore della longevità del gioco.
Peccato che non sia possibile collegarsi via modem in rete e che non sia presente una modalità per quattro giocatori, dato che il gioco sarebbe adatto a entrambe le soluzioni.

il pagellino

+ L'aspetto è bello, ci si gioca in maniera perfetta e ci sono modalità e idee simpatiche.

− Soltanto quattro avversari. Ricorda i giochi arcade: potrebbe avere una scarsa longevità.

quando uscirà?

Alcuni elementi del gioco devono essere perfezionati, anche se è pronto per quel che riguarda l'aspetto visivo.

Avremo una recensione completa di Speed Devils appena entreremo in possesso di una copia definitiva.

PlayStation

È il campione dei giochi di calcio, il Pelè dei simulatori del gioco più popolare al mondo. Eh sì, International Superstar Soccer è tornato, pronto a mostrare tutta la sua rinnovata classe sul campo da gioco.

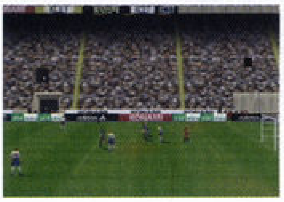
ISS EVOLUTION







NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Dopo aver sofferto per 90 minuti giocando a tanti altri simulatori calcistici, International Superstar Soccer Evolution ci farà tornare subito la voglia di ricominciare.

È la fonte benedetta cui attingono tutti gli appassionati di questo genere di giochi, il nettare divino dei simulatori calcistici. Questo titolo ha il suo punto di forza nell'azione di gioco, realistica e bellissima da vedere, a differenza di altri prodotti dello stesso genere che si affidano più a licenze ufficiali o nomi altisonanti. Ovviamente la parola chiave è "Evolution". Konami ha deciso di non modificare troppo il gioco, ritoccando solo leggermente la giocabilità. La differenza più lampante è che la grafica è stata perfezionata grazie all'uso maggiore del texture-mapping. Il gioco si trova ancora nelle prime fasi di produzione, ma, da quel che abbiamo potuto vedere finora è davvero fantastico.

Palle morte!

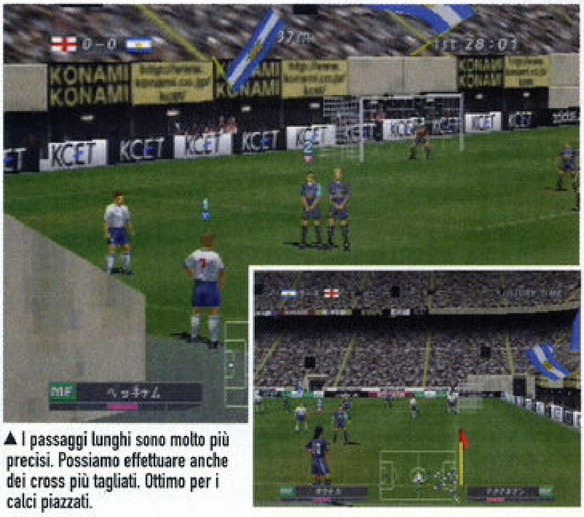
Fare un gol da calcio piazzato richiede molta precisione, anche se adesso è più facile effettuare lanci lunghi. È però più facile segnare con azioni concertate se la squadra avversaria è schierata in difesa.



▲ Un classico di Beckham: una punizione a superare la barriera, dritta nell'angolo.



▲ Quando siamo in vantaggio ci conviene metterci in difesa e fare melina.



▲ I passaggi lunghi sono molto più precisi. Possiamo effettuare anche dei cross più tagliati. Ottimo per i calci piazzati.

Dobbiamo averlo!

Il replay di International Superstar Soccer è stato sempre di ottima qualità, forse addirittura poco sfruttato, ma in questo nuovo gioco non si limita a mostrare soltanto i gol. Abbiamo un replay immediato, stile Tele +, se facciamo un'entrata spaccagambe o un tiro a fil di palo.





▲ Possiamo ammirare il replay da diverse angolazioni. Ecco la prospettiva da un punto molto elevato dello stadio.

▲ International Superstar Soccer Evolution ha un aspetto molto "televisivo". Il replay mostra subito un tackle molto deciso o una decisione arbitrale discutibile.

▼ È più facile segnare con un tiro dalla lunga distanza che nella versione precedente, a patto di controllarne la potenza e di avere il tempo per effettuarlo.





▲ Possiamo anche salvare i replay più belli. Qui vediamo Seaman, il portiere dell'Inghilterra, subire un gol. Ma dov'era la difesa?

Fuga sulla fascia!

Le ali, invece di rimanere isolate sulla fascia, sono appoggiate dagli attaccanti che puntano nell'area avversaria. In questo modo la tattica del gioco ad ampio respiro è più efficace.



► Quando arriveremo sulla linea di fondo ci sarà qualcuno in area.



ISS EVOLUTION

Ma che belle magliette!

In ISSoccer Pro '98 i giocatori erano disegnati in modo poco particolareggiato, oltre a essere rigidi nei movimenti. In questa versione, invece, le divise di gioco sono più dettagliate e le animazioni sono più fluide e complesse, dando al gioco un tocco di realismo in più.



▲ Sono riusciti a inserire anche l'ultimo completo di gioco dell'Inghilterra. Bisogna però ancora lavorare sul pubblico.



▲ Questo è Batistuta che festeggia un gol. Ammiriamo i particolari della maglietta e dei pantaloncini.



▲ È ancora una versione provvisoria. Se guardiamo con attenzione notiamo che questo giocatore ha soltanto 12 anni!

Arbitrooo!

Il gioco a centrocampo è molto più frenetico di prima, quindi ci troveremo spesso ad affrontare contrasti duri con gli avversari. I giocatori però si girano più velocemente, perciò le entrate in scivolata devono essere calcolate con estrema precisione se non vogliamo beccarci un cartellino rosso.



▲ Appare un replay quando effettuiamo un tackle da dietro particolarmente violento.



▲ Gli arbitri sono molto permissivi, quindi cerchiamo di resistere ai tackle avversari.

Il centro del gioco!

Se il contropiede viene interrotto ricominciamo l'azione dalla difesa, per poi proseguirla a centrocampo. Dobbiamo essere precisi perché questa zona è piena di gente.





▲ Quando abbiamo lo spazio necessario usiamo il pulsante per lo scatto per partire in contropiede.





▲ Possiamo provare a superare il centrocampo con un passaggio lungo, ma il campo di gioco è più grande, quindi potrebbe non funzionare.



◀ Dato che a centrocampo rischiamo di farci spaccare le gambe dagli interventi degli avversari, sfruttiamo le fasce per portare avanti l'azione.

La zona d'attacco!

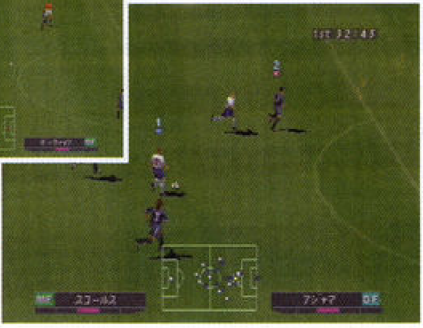
Dato che adesso i giocatori si girano più velocemente, è molto più facile superare gli avversari. I difensori perdono presto la loro energia, lasciando spazio aperto a un passaggio filtrante o a uno scatto e a un tiro. Dirigiamoci verso la porta e sbattiamo dentro il pallone!



▲ Ci sono ampi spazi al centro, a meno che non ci sia un libero a coprire l'area.



▲ Possiamo controllare la palla se premiamo ● poco prima di riceverla.



► È fondamentale, come sempre, calcolare il tempo per effettuare un passaggio filtrante.



▲ Dei veloci passaggi laterali possono disorientare la difesa, dandoci lo spazio per un tiro da lontano.



► Controlliamo i passaggi in maniera più precisa. Possono essere tesi o a pallonetto.

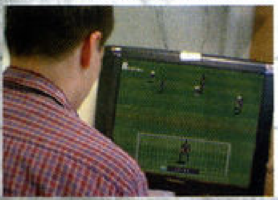
PRIME IMPRESSIONI

Dà un bel calcione a tutti gli altri giochi del genere!

La prima cosa che salta agli occhi è che il campo di gioco è molto più grande rispetto a quello di International Superstar Soccer Pro '98, il che influenza in maniera



decisiva il gioco nel suo complesso. Ci vuole molto più tempo per condurre un'azione. Invece di fare dei semplici passaggi lungo la metà campo dobbiamo tessere una trama a centrocampo, in modo da trovare il tempo e lo spazio per tagliare fuori la difesa avversaria con un passaggio filtrante. Anche le fasce sono più ampie, quindi non dobbiamo basarci soltanto sul gioco a centrocampo. I cross



sono molto tagliati e fuori dalla portata del portiere e l'intelligenza artificiale dei giocatori che appoggiano l'azione fa sì che questi si dirigano in maniera decisa sui cross. Dato che il gioco si sviluppa soprattutto a centrocampo, i giocatori che non sono controllati direttamente da noi agiscono in maniera più disciplinata in questa parte del campo, aiutandoci nel recupero della palla. Invece di disinteressarsene, ci si buttano sopra con decisione per riconquistarla. Anche le animazioni dei giocatori sono state migliorate. Noi di Games Master, grandi appassionati di ISS Pro '98, nutrivamo grandi speranze per questo nuovo titolo che, infatti, non ci ha deluso, anche a questo stadio del lavoro di sviluppo.

il pagellino

\+ Il miglior gioco di calcio del mondo è stato addirittura migliorato.

− Purtroppo non riceverà gli onori che merita per la mancanza di licenze ufficiali.

quando uscirà?

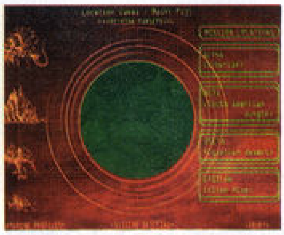
Abbiamo giocato a una versione ancora sperimentale, quindi c'è ancora molto lavoro da fare.

Non vediamo l'ora che ISS Evolution sia pronto a dare il calcio d'inizio per presentarne una prova completa.

ARMORINES

Orde di giganteschi insetti alieni decisi a impadronirsi del pianeta non servono a nulla. Se non a fare pratica di tiro al bersaglio, cioè. È una caccia all'insetto e siamo tutti invitati...







NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Per essere un alieno non basta avere un aspetto orripilante e viaggiare ogni giorno per l'universo in un disco volante.

Oggigiorno saper lottare per sopravvivere è importante quanto spaventare i bambini piccoli. I sistemi solari più lontani, però, non sono più quelli di una volta. Perciò, quando una razza di insetti alieni finisce per sovrappopolare il proprio pianeta e deve cercare un altro posto per la sua popolazione sempre crescente, dove vogliamo che guardi? Sulla Terra, ovvio. Perciò, come al solito, il nostro compito sarà salvare il genere umano dalla colonizzazione da parte degli insetti, il tutto in tre dimensioni e in prima persona. Con l'aiuto di un equipaggiamento da battaglia creato per la guerra nucleare, attraverseremo livelli zeppi di orrendi mutanti. È un lavoro sporco, ma qualcuno lo deve pur fare...

Un cervello da insetto?

Gli sviluppatori Probe hanno deciso di fare un passo avanti rispetto a Turok 2, utilizzando un'intelligenza artificiale più potente e riempiendo di azione ogni livello. Più che lunghe esplorazioni, perciò, aspettiamoci un frenetico massacro di insetti!



▲ Non pensiamo di poterci fermare a tirare il fiato. Stanno cercando noi!



▲ Anche se sembra totalmente inutile, quest'arma è straordinariamente efficace.



▲ Non è disgustoso come i ragni si rannicchiano quando li ammazziamo? Arti che tremano, liquami che sgorgano... non è un bel vedere.

Prepariamo le armi...

Chi ha visto Starship Troopers sa cosa aspettarsi. Sono grossi, brutti e cattivi: non sono certo i tipi che vorremmo a pranzo da noi. Nel livello finale di ogni ambiente inoltre c'è un boss aracnide, ogni volta più orrendo.



▲ Certo sarebbe più facile farli fuori tutti con una bomba nucleare lanciata dall'orbita piuttosto che farli fuori uno per uno...

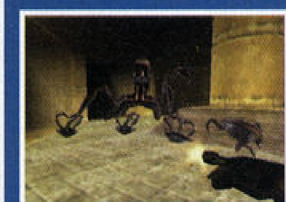


▲ Ecco un bel paio di mascelle. Non ne abbiamo visto uno così fin da quando leggevamo Superman.









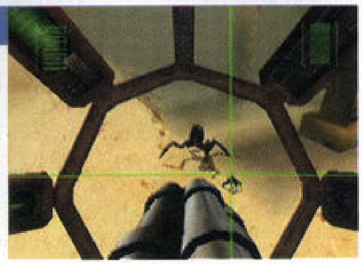
▲ Dovremo essere rapidi per far fuori questi mostriciattoli.

▲ Vomitare salsa di pomodoro a spruzzo è un sistema insolito e poco sfruttato per eliminare gli avversari. Comunque, potrebbe anche funzionare.

Spara, spara!

Tutti i livelli sono basati su missioni; per accedere al livello successivo è necessario portare a termine compiti specifici. Niente paura, però: c'è comunque da sparare come matti.





ARMORINES

Scontri e ferite multiple!

Come in Turok 2, le modalità a più giocatori consentono sfide con un massimo di quattro partecipanti. Gli avversari vengono colpiti in maniera realistica: le loro reazioni dipenderanno quindi dalla parte del loro corpo che colpiremo.



▲ Uno dei piaceri della vita: poter scivolare alle spalle degli avversari negli scontri di gruppo...



▲ Quando saranno a tiro, scarichiamo il fuoco più devastante a nostra disposizione...



▲ Tiriamoci indietro e ammiriamo il nostro capolavoro. In questo modo l'avversario dovrebbe stare tranquillo per un po'.

Corazze!

I fumettistici personaggi del gioco sono equipaggiati con un'armatura sperimentale che li protegge dalle tossine emesse dagli alieni. Mentre ci apriremo la strada nei 20 livelli del gioco, la nostra armatura subirà dei danni. Se riceveremo troppi colpi, il suo ordigno nucleare incorporato esploderà e... booom!



▲ Come cavolo ci si possa muovere con quell'aggeggio non l'abbiamo capito.



▲ Hai uno sfilatino in tasca o sei solo contento di vedermi?

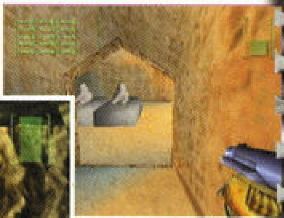
Formicaio globale!

Ci sono in tutto cinque ambienti: la Siberia, la giungla del Sud America, il deserto egiziano, il monte Fuji e la base aliena. Ciascuno ospita una diversa famiglia di insetti.





▲ Man mano che procediamo, ciascun ambiente presenta sempre più nemici.



▲ Nemmeno le piramidi sono immuni dall'attacco degli insetti.



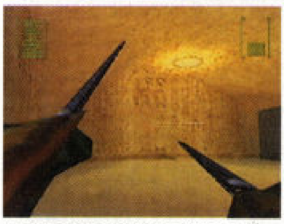
▲ Tutti i livelli hanno un'atmosfera da film di serie B degli anni '50. Dopotutto, piscine di quel colore non si vedono tutti i giorni...



◄ Alien Hive: l'ultimo e il più insidioso degli ambienti che visiteremo.

Che sgobbata!

Ci sono un sacco di armi speciali sparse attraverso il gioco, ma ogni personaggio è equipaggiato con tre armi standard. Tony ha un fucile, un lanciarazzi e una... ehm, baionetta. Myra ha invece un tazer, una mini mitragliatrice e un lancia-granate.



▲ Alcune delle armi hanno decisamente un'aria alla Alien Vs Predator.



È davvero gratificante vedere un grosso insetto accasciarsi sotto la potenza delle nostre armi.

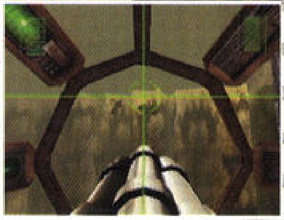


▲ Questo fucile non servirà a molto contro gli insetti più grossi.



► Il consiglio di Games Master in fatto di armi: più grossa è, meglio è.





PRIME IMPRESSIONI

Un'entusiasmante caccia all'insetto... o un gioco fastidioso come una mosca?

Quando un gioco prende a prestito il motore di un altro, è ovvio che ci saranno alcune somiglianze tra i due. Anche tenuto conto di ciò, comunque, questo gioco rimane molto, molto simile a Turok 2. I livelli sono



molto più piccoli rispetto a quelli di Turok 2: di conseguenza, niente noiose camminate senza meta. Gli attacchi degli sciami di mutanti, inoltre, sono veramente senza sosta: non si pensa ma si spara e basta! La sofisticata intelligenza artificiale dovrebbe migliorare ulteriormente il gioco. Uccidendo la 'regina' di ciascuna famiglia di insetti faremo sì che i suoi soldati perdano la coordinazione fra loro, trasformandosi in bersagli molto più facili. Oppure, se riusciremo a far sì che un nemico spari contro un altro, si metteranno a combattere tra loro risparmiandoci la fatica! Questo però è anche un gioco da affrontare con gli amici. C'è il solito scenario per gli scontri di gruppo, ma anche uno scontro diretto a due abbastanza innovativo, in cui dovremo portare



a termine una combinazione di incarichi per poter completare ogni livello. Manca ancora molto prima che il gioco sia completo, ma da quanto abbiamo visto finora, Armorines si preannuncia come una proposta interessante per gli appassionati degli sparatutto. Occhio a queste pagine per sapere tutte le ultime novità su questa caccia all'insetto.

il pagellino

+ Un sacco di orrendi nemici, un'intelligenza artificiale sofisticata e ottime modalità a più giocatori.

− Sarà diverso da Turok 2... o avremo 'già visto tutto'?

quando uscirà?

Molti livelli sono già stati progettati ma rimane ancora molto da fare sui nemici e sulla loro intelligenza artificiale.

Acclaim intende ultimare Armorines in tempo per Natale. Altre novità nel corso dell'anno.


Una vera corsa contro il tempo.
Il punto d'arrivo?
sembra inevitabile: il confronto finale con il Male, incarnatosi nella terrificante risurrezione del più celebre tra i vampiri.
La stupefacente bellezza della **grafica,** più di **40 location** da scoprire, dall'Inghilterra alla Transilvania, **17 personaggi**, interamente modellati in 3D, con i quali potrete interagire per tutta la durata dell'avventura.
La visione in **soggettiva a 360°** e la progressione su sfondi calcolati interamente in 3D vi proietteranno nel cuore dell'atmosfera opprimente e barocca del racconto originale.
è tornato.
Più bello, che mai.
DRACULA
La risurrezione.
MICROÏDS
www.microids.com
fallo per gioco.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

AGOSTO

13	Quake 2	Activision	PSX
13	Speed Freaks	Sony	PSX
13	This is Football	Sony	PSX
13	Black Bass Fishing	Nintendo	GB
27	Shadowman	Acclaim	PSX
27	Shadowman	Acclaim	N64
27	Homeworld	Sierra	PC
27	Antz	Nintendo	GB
27	Track 'n' Field	Nintendo	GB
N.D.	Blade	Activision	PC
N.D.	Civilisation 2: TOT	Activision	PC
N.D.	Draken	GTI	PC
N.D.	FA Prem League Man 2	EA	PC
N.D.	FIFA 2000	EA	PC
N.D.	Giants	Interplay	PC
N.D.	Premier League Soccer	Eidos	PC
N.D.	Prince of Persia 3D	Broderbund	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC
N.D.	Shadow Company	Take Two	PC
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PC

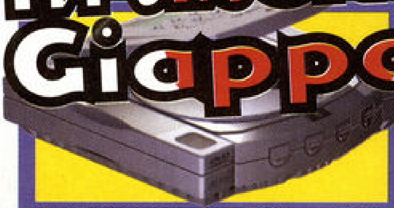
SETTEMBRE

3	Alien Resurrection	Fox	PSX
3	RC Stuntcopter	Centresoft	PSX
3	Gran Turismo 2	Sony	PSX
3	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PSX
3	No Fear Downhill M/B	C/masters	PSX
3	Shao Lin	THQ	PSX
3	SW: Phantom Menace	LucasArts	PSX
3	SW: Pod Racer	LucasArts	PSX
3	Xena Warrior Princess	Sony	PSX
3	G-Police 2	Sony	PSX
3	Hybrid Heaven	Konami	N64
3	Perfect Dark	Nintendo	N64
3	Rugrats	THQ	N64
3	Alien Resurrection	Fox	PC
3	C&C Tiberian Sun	EA	PC
3	GP500	Centresoft	PC
3	Paperboy	Nintendo	GB
3	Asteroids	Nintendo	GB
3	TOCA Touring Cars	C/masters	GB
3	Yoda Stories	Nintendo	GB
6	Shadowgate	Nintendo	N64
10	Eagle One Harrier Attack	Sony	PSX
10	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PSX
10	Mission Impossible	Infogrames	PSX
10	Rainbow Six	Take Two	PSX
10	Rayman 2	Ubisoft	PSX
10	UEFA Striker	Infogrames	PSX
10	Um Jammer Lammy	Sony	PSX
10	Unification	Sony	PSX
10	Looney Toons Race	Infogrames	N64
10	Magical Tetris	Infogrames	N64
10	Rainbow Six	Take Two	N64
10	Road Rash 64	THQ	N64
10	Starcraft 64	Sierra	N64
10	Super Smash Bros	Nintendo	N64
10	Tetris 64	Nintendo	N64
10	Rayman 2	Pinnacle	N64
10	Middle Earth	Sierra	PC
10	Mission Impossible	Infogrames	PC
10	Navy SEALS	Infogrames	PC
10	Rayman 2	Ubisoft	PC
10	Banjo-Kazooie	Nintendo	GB
10	Mission Impossible	Infogrames	GB
10	Looney Tunes	Infogrames	GB
10	Resident Evil	Virgin	GB
17	Jet Force Gemini	Nintendo	N64
17	Gabriel Knight 3	Sierra	PC
17	NASCAR 3	EA	PC
17	Rainbow Six 2	Take Two	PC
23	Blue Stinger	Sega	DC
23	Expendable	Sega	DC
23	Cool Boarders DC	Sega	DC
23	Dreamcast	Sega	DC
23	Sega Rally 2	Sega	DC
23	Sonic Adventure	Sega	DC
23	Soul Calibur	Sega	DC
23	Trick Style	Acclaim	DC
23	NFL Quarterback	Acclaim	DC
23	UEFA Striker	Infogrames	DC
23	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
24	Resident Evil 2	Platinum	PSX
24	F1 '99	Psygnosis	PSX
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
24	Prince Naseem Boxing	C/masters	PSX
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
24	World Driver Champ	Nintendo	N64
24	Star Trek: Fleet Com	Interplay	PC
N.D.	Black & White	Eidos	PC
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Driver	GTI	PC
N.D.	Flight Simulator 2000	Microsoft	PC
N.D.	Force Commander	LucasArts	PC
N.D.	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Quake 3: Arena	Activision	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Starship Troopers	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: First Contact	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: Vulcan Fury	Interplay	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Conquest Frontier Wars	Interplay	PC
N.D.	Mortyr 2093	Ubisoft	PC
N.D.	Space Invaders	Activision	PC
N.D.	World Cup Rugby	EA	PC

OTTOBRE

1	Kingsley	Sony	PSX
1	WCW Mayhem	EA	PSX
1	Hazard	Centresoft	PC
1	Diablo 2	EA	PC
1	Desert Fighters	EA	PC
1	USM 2000	Sierra	PC
1	Daffy Duck	Infogrames	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	PSX
8	Tenchu	Platinum	PSX
8	Tony Hawkes S/Board	Activision	PSX
8	Mortal Kombat Gold	GTI	N64
8	Tony Hawkes S/Board	Activision	N64
8	Raven War	GTI	PC
8	Mortal Kombat Gold	GTI	DC
8	Pokemon Blue	Nintendo	GB
8	Pokemon Red	Nintendo	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	GB
8	Revolt	Acclaim	GB
8	Star Wars Racer	Nintendo	GB
8	Tarzan	Nintendo	GB
15	Pharoah	Cryo	PC
15	Destruction Derby 3	Nintendo	N64
15	Mario Golf	Nintendo	N64
22	3D Ultra Pool	Sierra	PC
22	3D Ultra RC Racing	Sierra	PC
22	3D Ultra Trans	Sierra	PC
22	Pro X Racer	Activision	PC
28	Music 2	C/masters	PSX
29	Special Forces	EA	PSX

In uscita in Giappone
Che cosa stanno aspettando?



N.D. | PlayStation 2 | Sony | PSX
I giapponesi sono in trepidante attesa della macchina più potente nella storia dei videogiochi.



N.D. | Shenmue | Sega | DC
Uno dei giochi più costosi mai prodotti potrebbe rivelarsi anche uno dei migliori in assoluto. Lo sapremo presto.



N.D. | Project Dolphin | Nintendo | Nin
Nintendo afferma che spazzerà via la PlayStation 2. Sono parole grosse, speriamo non debbano rimangiarsele.



N.D. | Gran Turismo 2 | Sony | PSX2
Il gioco originale per la PlayStation sembrava vero. Il suo seguito riuscirà a essere migliore? A presto la risposta.


M&G'99
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
TAKE 2
PlayStation
PAL
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
1999 smau 36ª EDIZIONE
PAD. 25/1 STAND E34
Missione senza appello.
Rainbow Six ti mette al comando di una forza speciale il cui obiettivo e' salvare il mondo intero dalla morsa dei terroristi.
Le missioni prendono forma in scenari 3D.
Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche.
E' possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.
FORNITORE UFFICIALE MILAN
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
www cidiverte.it

Attenzione a non perdere questi!

Un'occhiata all'ECTS di quest'anno

È brutto riabituarsi alla scuola dopo le vacanze estive, vero? Sfoghiamoci con questi due giochi. Quake 2 offre una modalità per più giocatori davvero sfrenata, mentre Shadowman ci porta sulla soglia della follia pura grazie alla sua azione ambientata nell'Aldilà. Brrr! Davvero terrificante!



AGO	Quake 2	Activision	PSX

Usiamo delle armi dalla tecnologia avanzatissima contro una razza aliena e sfidiamo gli amici in uno scontro all'ultimo sangue!



AGO	Shadowman	Acclaim	N64

La magia vudù in un gioco di piattaforme con un'azione tipica da sparatutto. Non suona per niente male, secondo noi.

29	Resident Evil 2	Virgin	N64
29	Twelve Tales Conker 64	THE	N64
29	Power Stone	Virgin	DC
30	Constructor	Sony	PSX
N.D.	Carmageddon	SCI	PSX
N.D.	Midnight GT	GTI	PC
N.D.	Asterix	Infogrames	PC
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Soldier of Fortune	Activision	PC
N.D.	Carmageddon Rally	SCI	PC
N.D.	Max Payne	GTI	PC

NOVEMBRE

5	Final Fantasy 8	Sony	PSX
5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
5	Get Bass Fishing	Sega	DC
11	Nightmare Creatures 2	Mindscape	N64
12	Apocalypse	Platinum	PSX
12	Wipeout 3	Sony	PSX
12	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
12	Magical Tetris	Nintendo	GB
19	Fear Factor	Eidos	PSX
19	Ready 2 Rumble	Midway	PSX
19	Sled Storm	GTI	PSX
19	Space Invaders	Activision	PSX
19	WWF	THQ	PSX
19	Chef's Luv Shack	Acclaim	PSX
19	Armourines	Acclaim	N64
19	Mario Artist and Camera	Nintendo	N64
19	Nuclear Strike	THQ	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Space Invaders	Activision	N64
19	WWF	THQ	N64
19	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC
19	Half Life Expansion Pack	Sierra	PC
19	Ready 2 Rumble	Midway	GB
19	Space Invaders	Activision	GB
19	WWF	THQ	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	DC
19	Supreme Snowboarding	Sega	DC
23	Metropolis Street Racer	Sega	DC
26	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
26	FIFA 2000	EA	PSX
26	Formula One	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Knockout Kings 2000	EA	PSX
26	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos	PSX
26	South Park Rally	Acclaim	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
26	Wu Tang Clan	Activision	PSX
26	Donkey Kong World	Nintendo	N64
26	Knockout Kings 2000	EA	N64
26	South Park Rally	Acclaim	N64
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
26	Worms	Infogrames	N64
26	Spiderman	Activision	N64
26	Worms	Infogrames	GB
26	Die Hard Arcade 2	Sega	DC
26	House of the Dead 2	Sega	DC
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	DC
26	Spiderman	Activision	PSX
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Off Road	EA	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Carm 3 Death Race	SCI	PC
N.D.	Mercedes Truck	THQ	PC
N.D.	Duke Nukem 4Ever	GTI	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Formula One	Eidos	PC
N.D.	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Shanghai Dynasty	Mindscape	PC
N.D.	Obi-Wan: Dark Forces 3	LucasArts	PC
N.D.	Star Trek: Insurrection	Interplay	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC

DICEMBRE

3	Road Rash Unchained	EA	PSX
3	Saboteur	Eidos	PSX
11	Cyber Shock Pad	Blaze	PSX
17	Crash Bandicoot Rally	Sony	PSX
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
N.D.	Draken	Psygnosis	PSX

GENNAIO

11	Babylon 5	Activision	PC
14	Lords of the Realm 2	Sierra	PC

DA CONFERMARE

N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	GTA 2	Take Two	PSX
N.D.	ISS Evolution	Konami	PSX
N.D.	PlayStation 2	Sony	PSX
N.D.	Banjo Tooie	Nintendo	N64
N.D.	Turok 3	Acclaim	N64
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	Soldier of Fortune	Activision	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	WWF	THQ	DC

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Solo da COMPUTER ONE

ogni due giochi acquistati 3 GIOCHI compresi nel prezzo!!

(i titoli vengono selezionati dal nostro magazzino e non vi e' pertanto possibilita' di alcuna scelta dei titoli)



LIT.109.900 — LIT.94.900 — LIT.99.900 — LIT.94.900 — LIT.99.900 — LIT.89.900 — LIT.89.900 — LIT.89.900 — CHIAMA SUBITO

LIT.109.900 — LIT.79.900 — LIT.79.900 — LIT.89.900 — LIT.64.900 — LIT.89.900 — LIT.99.900 — LIT.109.900 — LIT.69.900

LIT.79.900 — LIT.99.900 — LIT.49.900 — LIT.99.900 — LIT.59.900 — LIT.119.900 — LIT.89.900 — LIT.89.900 — LIT.109.900

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311
FAX: 051 - 345236

I Negozi

BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504	BOLOGNA VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504	FERRARA VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881	FORLI' C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233
MODENA VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130	FIRENZE VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521	PARMA VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988	PAVIA VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922
VERONA VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360	GENOVA PROSSIMA APERTURA	INTERNET http://www.computerone.it	

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.
CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Consolle

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Solo da COMPUTER ONE

ogni due giochi acquistati 3 GIOCHI compresi nel prezzo!!

(i titoli vengono selezionati dal nostro magazzino e non vi e' pertanto possibilita' di alcuna scelta dei titoli)

TUTTI GLI ADD-ON PER MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 6 o 98 DISPONIBILI

Classic Airliners	FS Flight Bag	Mad Dog	Fly Lauda	Aces High	Flight Academy	Grand Canyon	Luftwaffe Collection	747 International Pack
LIT.59.900	LIT.49.900	LIT.99.900	LIT.84.900	LIT.59.900	LIT.84.900	LIT.64.900	LIT.59.900	LIT.64.900
Scenery Pack	EFIS '98	Flight Director 99	Instant Airplane Maker	Mayday! Mayday!	The Triangle	Airbus 2000	ProFlight	Tupolev TU-154
LIT.44.900	LIT.84.900	LIT.69.900	LIT.84.900	LIT.59.900	LIT.89.900	LIT.69.900	LIT.79.900	LIT.49.900

CHIAMA SUBITO PER LE ULTIME NOVITA'

Dungeon Keeper 2	Lander	Men of War	Need for Speed	Official F1 Racing	Outcast	Aliens versus Predator	Atlantis	Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast
LIT.99.900	LIT.94.900	LIT.79.900	LIT.99.900	LIT.99.900	LIT.109.900	LIT.94.900	LIT.94.900	LIT.44.900

Per aggiornamenti in tempo reale

http://www.computerone.it

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO ???

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

Nome e Cognome______ indirizzo______ CAP______ CITTA'______ Prov.______

TELEFONO______ Possiedo: ___Console ___Personal Computer

Configurazione del mio PC Console Marca e Modello

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

MIO 10-99

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX:051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.

CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Console


Games Master

#30 UM JAMMER LAMMY



LA RIVISTA DI COMPUTER CHE TI FA CAPIRE TUTTO DALLA PRIMA ALL'ULTIMA PAROLA



IN EDICOLA IL NUMERO DI OTTOBRE



IL MIO CASTELLO EDITORE

ENTRA NEL CLUB
E COMINCIA A NAVIGARE
Come attivare il tuo abbonamento gratuito a INTERNET.

Parametri di configurazione

DNS Primario:	212.216.112.222	**POP Server:**	box.clubnet.tin.it
DNS Secondario:	212.216.172.162	**News Server:**	news.tin.it
SMTP Server:	mail.clubnet.tin.it	**Dominio:**	tin.it

Nota: Se vuoi utilizzare il browser Netscape Communicator, puoi procedere con una configurazione manuale. Consulta l'assistenza on-line di Tin.it sul sito http://how.tin.it per maggiori dettagli.

SE NON HAI ANCORA L'ACCESSO AD INTERNET

Per Sistemi Operativi Windows 95, Windows 98 o Windows NT, ti consigliamo di attivare il tuo abbonamento con MS Internet Explorer 4.x/5. Dal menu **"Risorse del Computer"** clicca su **"Accesso Remoto"** e successivamente su **"Crea Nuova Connessione"**. Nomina la connessione: **"Registrazione a ClubNet Tin.it"**. Seleziona come dispositivo il modem da te installato e premi **"Avanti"**. Lascia vuoto il campo **"Area"** e inserisci il numero di telefono **147898330*** (la telefonata di registrazione è al costo di una chiamata urbana). A questo punto seleziona come Paese **"Italia"**, premi **"Avanti"** e poi **"Fine"**. Nella finestra **"Accesso Remoto"** ti apparirà poi la connessione appena realizzata. Clicca con il tasto destro del mouse sulla connessione **"Registrazione a ClubNet Tin.it"**, premi su **"Proprietà"** e seleziona **"Tipi di server"**. Togli tutte le voci già spuntate e lascia il check-box solo su TCP/IP sulla parte **"Protocolli di Rete"**. Premi il pulsante **"Impostazioni TCP/IP"**, seleziona **"Indirizzo IP assegnato dal Server"** e **"Specifica indirizzi del server DNS"** ed inserisci i due DNS Primario e Secondario che troverai in cima a questa pagina nella sezione **"Parametri di configurazione"**. A questo punto, togli il check-box a **"Compressione IP"** e fai doppio clic su **"Registrazione a ClubNet Tin.it"**. Inserisci nel campo **"Nome Utente"** (o UserId) la parola **"guest"** e nel campo **"Password"** la parola **"guest"** e premi il pulsante **"Connetti"**. A connessione avvenuta, apri Internet Explorer facendo doppio clic sull'icona corrispondente presente sul desktop e scrivi il seguente indirizzo: http://registraclubnet.tin.it/kit.html. Una volta connesso, inserisci le chiavi di accesso provvisorie che trovi qui sotto e segui la procedura guidata. Inserisci i tuoi dati anagrafici e scegli la password di navigazione e di posta. Al termine della procedura otterrai i tuoi parametri definitivi di navigazione e di posta: prendine nota o stampali, ti serviranno per i successivi collegamenti! Nel caso volessi utilizzare Netscape consulta il sito HOW all'indirizzo *http://how.tin.it* per le informazioni sulla configurazione.

SE HAI GIÀ UN ACCESSO AD INTERNET

Bene, collegati alla pagina http://clubnet.tin.it/abbonamenti/registrati.html, inserisci le chiavi di accesso provvisorie che trovi qui sotto e prosegui con l'attivazione guidata.

Chiavi di accesso provvisorie

fgjhk000

93116568

Per informazioni sui punti della rete di accesso **ClubNet** *raggiungibili al costo di una telefonata urbana, chiama il* **Numero Verde 800-505595** *oppure verifica on-line all'indirizzo http://pop.tin.it/clubnet.*

** se ti colleghi da un centralino, anteponi la cifra, solitamente 0 o 9, per ottenere la linea esterna.*



Benvenuti ai box della squadra corse di Games Master.

PlayStation

DRIVER

SE STEVE MCQUEEN FOSSE ANCORA VIVO SCEGLIEREBBE GLI ESPERTI DI GAMES MASTER PER FARSI SISTEMARE LA MACCHINA. E ADESSO VIA, A TUTTA VELOCITÀ...

Consigli per la guida

Quando siamo pronti ad affrontare una curva, tiriamo il freno a mano per far scodare il retro della vettura, quindi usiamo il pad analogico per sterzare e mantenere la traiettoria, un po' come nei rally. Possiamo fare questa manovra usando anche i freni normali, ma ci rallenta di più. Possiamo provare a usare il pulsante laterale L1 per la sterzata massima quando avremo un po' più di esperienza alla guida. In questo modo le ruote sterzano di più, facendoci recuperare più in fretta la linea giusta dopo una curva fatta in derapata. Se dobbiamo schivare degli ostacoli, stacchiamo leggermente l'acceleratore per una frazione di secondo quando effettuiamo la sterzata. In questo modo il peso dell'auto si sposta sulle ruote anteriori, che avranno un'aderenza maggiore.



Le missioni

Prova di guida

Abbiamo 60 secondi per portare a termine gli obiettivi elencati, anche se è possibile farlo in 25 secondi. Proviamo queste manovre: premiamo il pulsante dell'accelerazione rapida (Burn Out) e puntiamo contro il muro a tutta velocità, quindi piantiamo la frenata prima di sbattere per ottenere Speed e Break. Andiamo a marcia indietro e giriamo il volante, in modo che il peso del motore faccia girare il davanti della vettura per farla andare in testacoda (Reverse 180°). Teniamo premuti i pulsanti dell'accelerazione rapida e di destra o sinistra per completare l'obiettivo del testacoda a 360°. Facciamo un giro completo del parcheggio per raggiungere l'obiettivo Lap. Per concludere, facciamo uno slalom tra le colonne poste su un lato del parcheggio e tiriamo il freno a mano per girare intorno all'ultima colonna per ottenere Handbrake. Quindi passiamo nuovamente in slalom in mezzo alla stessa linea di colonne per l'ultimo obiettivo, Slalom. Ci dovremmo impiegare 25 secondi se eseguiamo le manovre in modo corretto.



▲ Perché non ci facciamo un giro di notte per ammirare le bellezze della città?

MISSIONE 1 La rapina in banca

"Siamo noi. Senti, abbiamo bisogno di te. Nessun pericolo, dovrebbe essere un lavoretto facile. Ci stai?".

La banda sta organizzando una rapina in banca e ci vogliono al volante dell'auto per il colpo. Dovrebbe essere un primo approccio semplice all'arte delle fughe in macchina.

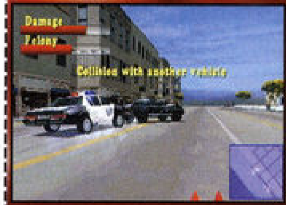


▲ I poliziotti non vanno d'accordo con i marciapiedi, quindi sfruttiamoli a nostro vantaggio.

Giochi di guida

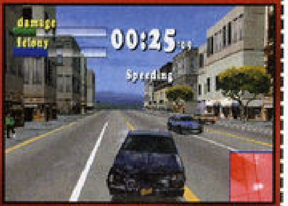
Getaway

Proviamo ad aumentare per gradi il livello di abilità dei poliziotti. La tattica migliore per seminarli è guidare in mezzo al traffico e agli alberi. Colpiamo leggermente anche le altre macchine per creare degli ostacoli alle auto che ci inseguono. I poliziotti ci vedono se non ci sono palazzi nel loro campo visivo, quindi cerchiamo di fare ad alta velocità due curve in sequenza per non farci individuare. Sono molto utili anche i vicoli.



Pursuit

Il veicolo avversario parte un po' più avanti rispetto a noi. Il nostro obiettivo è tamponare la macchina e fermarla. Cerchiamo di intuire la direzione che prenderà l'auto a un incrocio, per esempio dal modo in cui si posiziona per affrontare una curva. Attenti però alle finte! Spesso è meglio non tamponare l'auto troppo violentemente. Una botta più forte causa un danno maggiore, col rischio però che anche la nostra macchina venga sbattuta fuori strada, facendoci perdere tempo.



Survival

In questo gioco è fondamentale essere sempre in movimento, evitando di essere bloccati contro un muro o un palazzo. Se riusciamo a tenere lontani i poliziotti, la forza dei loro colpi sarà ridotta di molto. Va molto bene se riusciamo a sopravvivere per più di un minuto. Proviamo questo tipo di gioco a San Francisco. Prendiamo il rettilineo in salita, fermiamoci in cima e guardiamo i poliziotti volare sopra di noi!



Prendiamo uno dei ponti che attraversano il fiume. Non curiamoci dei poliziotti, dato che non si faranno vivi finché l'allarme non avrà smesso di suonare. Aspettiamo fino a quando rimangono 15 secondi sul cronometro prima di parcheggiare di fronte alla banca, altrimenti il personale all'interno potrebbe insospettirsi. Prendiamo la superstrada al centro, è l'unica via di fuga. I poliziotti avranno la nostra descrizione appena cesserà l'allarme, perciò c'inseguiranno anche se non andremo veloci o se non infrangeremo nessuna regola del codice stradale. La polizia però non ci può inseguire se non ci individua, quindi controlliamo il radar per evitarla. Rallentiamo all'altezza del covo, oppure i ladri non potranno scendere dall'auto.



▲ Prendiamo questi power-up per risparmiare secondi preziosi.

MISSIONE 2 Nascondere le prove

"Sono io. Hai fatto un bel lavoro. Abbiamo una macchina che scotta. Dobbiamo tirarla fuori di qui prima di sera.

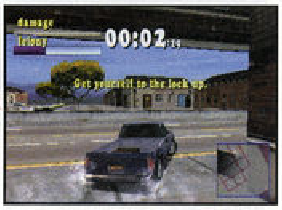
Bisogna cambiare le targhe, cambiare la verniciatura, insomma tutto, capito. Vieni qui se vuoi il lavoro, ma ricordati che questa macchina scotta davvero, come il fuoco. Uno dei ragazzi l'ha presa fuori dell'ufficio del sindaco, quindi è merce che scotta davvero". I poliziotti si mettono al nostro inseguimento appena ci vedono, quindi non prendiamo la superstrada che porta a ovest, dato che è molto stretta ed è facile per loro bloccarci. Saliamo invece sul ponte e dirigiamoci verso Miami Beach prima di prendere la superstrada a quattro corsie. È molto più facile evitare di essere inseguiti piuttosto che cercare di seminare le auto della polizia verso la fine di una missione.



▲ Alleniamoci alla guida nei livelli di pratica, il resto verrà da sé.

MISSIONE 3 Fare da autista a Ticco

"Ticco ha sentito parlare bene di te e vuole farsi un giro senza essere seguito dalle auto della polizia. Sai, c'è questo tizio che deve dei soldi a Ticco e pare che abbia dimenticato come si firma un assegno. Ticco ha deciso di fargli una visitina per rinfrescargli la memoria". Prendiamo il ponte sulla sinistra, è una strada più veloce rispetto a quella del ponte di destra. Non dobbiamo assolutamente essere inseguiti. Non abbiamo il tempo per seminare il poliziotti. Usciamo

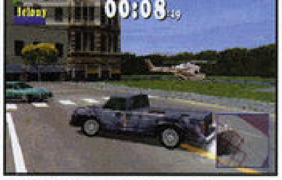


▲ Abbiamo la possibilità di guidare delle auto davvero belle. Non è il caso di questa.

lentamente dal luogo in cui siamo andati a prendere Ticco. Prendiamo una strada qualsiasi in direzione Coral Gables. Ticco è un tipo nervoso: non gli piacciono i poliziotti, soprattutto quando gli stanno alle calcagna.

MISSIONE 4 Lo scambio

"Ci serve un furgone. Ti aspettiamo alla Marina di South Pointe. Devi fare uno scambio: consegna questa valigetta e ti verrà data una chiave di un armadietto. È un lavoretto facile facile: soldi in cambio di una chiave, è un attimo".



▲ "Voglio trovare dei tipi di città e spaventarli per bene!".

MISSIONE 5 Il recupero

"Oh, per fortuna ti ho trovato. Sono nei guai, bello. Si dice in giro che sei in gamba. Uno dei nostri autisti ha perso la testa e ha abbandonato la macchina a Coral Gables. Vai lì e portala al garage prima che i poliziotti la trovino. Jimmy è un deficiente completo. Chi altro avrebbe potuto lasciare una macchina che scotta vicino alla casa del capo della polizia? Prendi l'auto e stai attento ai poliziotti, ce ne saranno un sacco in giro". Prendiamo la superstrada a quattro corsie a ovest del motel. Non dovremmo incontrare posti di blocco. Parcheggiamo vicino alla casa e andiamo sul retro. Abbiamo più tempo nella seconda parte, non c'è bisogno di andare di fretta. Evitiamo la polizia, dato che è difficile seminarla nel centro di Miami. L'obiettivo finale si trova all'interno di un garage nella zona est del centro.



Si tratta di uno facile scambio di merce. Teniamo sempre le mani sul volante, perché abbiamo a che fare con dei tipacci. È una missione lunga, quindi controlliamo la barra dei danni. Prendiamo la superstrada centrale, dato che è l'unica via che possiamo seguire e il cronometro corre veloce nella prima parte. I poliziotti non cercheranno di bloccarci in nessuna delle sezioni. Incontriamo il nostro contatto alla Marina, prendiamo la merce e torniamo indietro sulla superstrada a quattro corsie. Giriamo a destra verso il Gentle Blues Bistro per il secondo obiettivo. Attenzione ai blocchi stradali lungo la strada verso Dodge Island, dato che è molto stretta. Seguiamo le indicazioni quando arriviamo sull'isola per arrivare a destinazione. Parcheggiamo tra le auto e aspettiamo il tipo che ci condurrà alla chiave.

MISSIONE 6 Tanner incontra Rufus

"Ehi, sono Rufus. Mi piace come lavori, ragazzo. Incontriamoci al Lectric Lady Lounge sulla Ocean. Dobbiamo parlare. Non farti seguire, capito?".
In questa missione basta imboccare la superstrada a quattro corsie centrale. Se veniamo inseguiti non abbiamo tempo di seminare le auto della polizia, quindi guidiamo come delle vecchiette sotto valium.

MISSIONE 7 L'evasione di Jean Paul

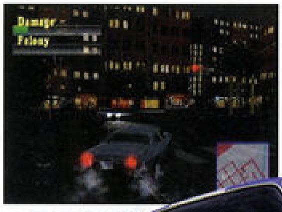
"Devi tirare fuori dalla gattabuia quel pazzo francese. Si è fatto beccare per eccesso di velocità, ha dato un pugno a uno sbirro ed è finito in gabbia. Lo stanno portando all'aeroporto in un'auto della polizia per cacciarlo fuori dal paese una volta per tutte". Dobbiamo far uscire di strada la macchina della polizia e scappare con Jean Paul. Colpiamo l'auto alle curve, dovrebbe rallentare a sufficienza per poterla sbattere fuori strada. Non dobbiamo perderla di vista. Quando abbiamo preso a bordo Jean Paul dirigiamoci al rifugio che si trova a Bal Harbour. Non dobbiamo avere nessuno alle calcagna, dato che i nostri complici non apriranno il garage se vedranno in giro gli sbirri.



▲ Posto di blocco! È una perdita di tempo cercare di sfondarlo.

MISSIONE 8 Ritorsione

"Ecco come stanno le cose: ho un problemino con un uomo d'affari. Pensa di non doverci più pagare la protezione. Gli dobbiamo spiegare meglio come funziona il sistema. Non vuole proprio capire! Ha una catena di ristoranti in città e gli ho promesso che faremo una visitina a ogni suo locale questo pomeriggio. Devi sfondare con la macchina l'entrata di ogni ristorante. Non avrai molto tempo, però fallo. Capito?
Alex Bomperini si crede un furbacchione, ma non sa come funzionano le cose in città. Se ci paga, non gli facciamo chiudere l'attività". Prendiamo uno dei ponti che passano sul fiume.
Riceveremo dei secondi in più per ogni sedia e tavolo distrutto, quindi spacchiamone il più possibile.
Non c'è un ordine preciso da seguire per distruggere i ristoranti, il radar ci indica il più vicino.
Facciamo attenzione ai poliziotti in questa missione, dato che ci metteranno al nostro inseguimento dopo che avremo distrutto un paio di locali.





▲ A tutta birra, bello! Abbiamo i poliziotti alle calcagna e sembrano molto cattivi.

MISSIONE 9 Alla guida di un bolide

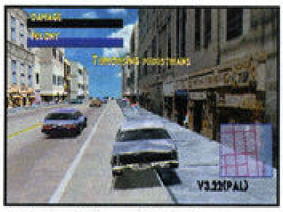
"Senti, ho una macchina da consegnare, roba davvero di classe. Questo gioiellino ha talmente tanti cavalli da farti galoppare come non mai. Dev'essere consegnata a un nostro compare prima delle 19.00, e con questa bestia sotto il sedere non dovresti avere problemi. Non hai molto tempo e il nostro amico non vuole che gliela consegni tutta sfasciata. Deve arrivare nuova di zecca. Non vuole che qualcuno ne modifichi la carrozzeria o tocchi la pelle degli interni. Arriva qui al più presto, se non vuoi che qualcun altro si becchi il lavoro. Questi tizi amano le loro auto, quindi non è il caso di usarla per sfondare le vetrine dei negozi di Miami Beach". Dobbiamo essere davvero veloci in questa missione perché abbiamo poco tempo a disposizione. Quando arriviamo in centro prendiamo la grande superstrada per Miami Beach: è più facile evitare i posti di blocco prendendo questa strada, anche se allunghiamo un po'. Cerchiamo di non andare a sbattere o perderemo tempo prezioso. La macchina è molto veloce, quindi siamo in grado di tenere a distanza le auto della polizia al nostro inseguimento. Possiamo prendere un paio di botte leggere alla carrozzeria ma, se la macchina subisce troppi danni, possiamo anche evitare di presentarci alla consegna.

MISSIONE 10 La consegna di un carico

"Senti, stanotte arriva un carico di Kalashnikov. Devi andarlo a prendere e portarlo via prima che gli sbirri si mettano in mezzo. Quelli della mafia di Mosca fanno degli affaroni con le armi dell'esercito russo. Ti vendono un fucile automatico per un sacco di patate e qualche bottiglia di vodka scadente". Saliamo sul ponte di destra e svoltiamo verso la prima stretta superstrada a destra. Quando arriviamo a Dodge Island cerchiamo di memorizzare la strada fatta all'andata, perché è molto facile non trovare più la via d'uscita.

MISSIONE 11 Esca per una trappola

"Allora, vai a Bal Harbour e attira l'attenzione del Black Interceptor. Fallo infuriare e portalo allo Slippy Jack. Noi saremo là e ci divertiremo un mondo al suo arrivo. Il tipo si è



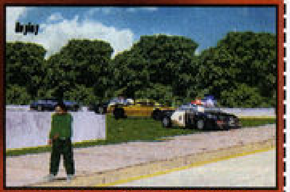
▲ Ah, se solo i passanti non si scansassero...

immischiato in un bel po' di nostre operazioni e ha già ricevuto un avvertimento. Adesso si accorgerà di quanto è difficile camminare senza le dita dei piedi". La prima parte della missione ha un tempo molto limitato e abbiamo una serie di strade che possiamo prendere. Possiamo prendere la superstrada a quattro corsie per Miami Beach: è un po' più lunga ma possiamo mantenere una velocità alta.

Giochi di guida

Cross Town Checkpoint

È abbastanza facile, ma controlliamo bene quale strada prendiamo. Possiamo accumulare i secondi da un punto di controllo all'altro se sfruttiamo al massimo il percorso da fare, passando tra i piloni della luce o gli alberi per esempio.





TrailBlazer

Il conto alla rovescia parte dai 20 secondi e ognuno dei 100 segnali aggiunge un secondo al cronometro. I segnali sono posizionati a distanza di un secondo l'uno dall'altro, quindi non abbiamo tempo di tornare a prenderne uno se lo abbiamo mancato. Dobbiamo tirare dritti e raccoglierne il maggior numero possibile. Per fare un punteggio perfetto proviamo a raccogliere tutti e 100 i segnali, rimanendo con più secondi possibile sul cronometro.

Dirt Track Racing

Per prima cosa dobbiamo allenarci, facendo attenzione alla macchina trasparente. Questa ripete il nostro miglior giro, in modo da farci vedere le traiettorie giuste da tenere in curva. Una piccola sfida: proviamo a mantenere una derapata perfetta girando intorno alla grande alla torre del granaio.





Oppure possiamo prendere la strada diretta per Bal Harbour, più breve ma più stretta. In questo caso non dobbiamo attirare l'attenzione dei poliziotti perché i posti di blocco potrebbero rallentare notevolmente la nostra corsa. Quando abbiamo tamponato la macchina dirigiamoci sul ponte che porta a Miami Beach. Se distanziamo troppo la macchina al nostro inseguimento, questa ci perderà di vista e la missione fallirà. Guardiamoci sempre alle spalle.

MISSIONE 12 Distruggere la macchina di Di Angio

"Di Angio si è immischiato ancora nei nostri



▲ Andiamo al porto col taxi, torniamo indietro e godiamoci la vista di Alcatraz.

affari. Volgiamo che uno dei nostri autisti lo faccia fuori, in modo che scompaia dalla circolazione. Se ci stai fammi una chiamata. Mi trovi a questo numero per un paio d'ore. Ha delle informazioni su un colpo che dobbiamo fare, quindi deve sparire prima che si metta a cantare". Dobbiamo beccarlo il prima possibile e colpire l'auto in curva per rallentarla sui rettilinei.

MISSIONE 13 L'informatore

Se riusciamo ad acchiappare Jesse prima di Castaldi, possiamo rovinare definitivamente la sua operazione. Dobbiamo essere velocissimi a inizio missione, perché il treno si muove in fretta. Cerchiamo di tenerlo bene in vista. Non preoccupiamoci troppo della polizia. Abbiamo solo pochi secondi quando il treno arriva alla fine del binario.



▲ Le emozioni che proviamo a Chinatown non sono certo molto piacevoli.

MISSIONE 14 Il casinò

"Ho sentito che eri in città. Ho un lavoretto da sbrigare e non voglio seconde scelte. Il casinò. Vuoi venire? Il gioco inizia a farsi interessante. Vuoi puntare alto?".
Attraversiamo Chinatown, facendo attenzione ai tram. L'entrata del magazzino e sulla destra nella parte sud dell'isolato. I poliziotti non potranno vederci quando saremo all'interno, quindi potremo rilassarci un attimo.

MISSIONE 15 La valigetta

"Ci vediamo da Maupin. Assicurati di non essere seguito. Devi passare in tre posti lungo la strada. Ci sono dei miei uomini sui tetti per controllare quello che fai e, se vedono che sei inseguito, non riusciremo a incontrarci. Un'ultima cosa, bello: decidi in fretta o do il lavoro a qualcun altro. In pratica le cose stanno così: prendi la valigetta e fai lo scambio. Supera il Golden Gate e dirigiti verso le montagne. Farò sapere a chi ti aspetta che macchina stai guidando. Fai lo scambio e vattene subito". Questa missione è abbastanza lunga, perciò dobbiamo evitare danni gravi all'auto.

MISSIONE 16 Le armi nel furgone

"Vediamoci al Fisherman's Wharf. Ho messo dei fucili a canne mozze nel furgone. La banda di Yeppi ci sta addosso, quindi mi serve un autista davvero in gamba. Ti interessa? Jimmy si è messo a sostenere la campagna per la liberalizzazione delle armi. È l'unico che conosco che va anche al bagno con la pistola". Abbiamo molto tempo a disposizione in entrambe le parti della missione, quindi guidiamo con prudenza ed evitiamo i poliziotti. Jimmy è molto più contento quando non vede in giro la polizia.



◄ Hanno avvisato la polizia perché abbiamo fatto un po' di danno...

Passiamo i primi tre punti senza fermarci e cerchiamo di evitare la polizia. Attenzione perché rischiamo di distruggere la macchina se dobbiamo seminare le auto della polizia quando ci troviamo in prossimità dell'ultimo obiettivo.

MISSIONE 17 Al centro commerciale

"Devo fare una visitina a un centro commerciale. Lavoro facile, mi manca solo un autista per completare la banda. So che tu fai al caso mio. Ai ragazzi piace fare un po' di shopping: qualche CD, dei vestiti. E poi a Mandy piacerebbe un abito nuovo e ha dei gusti un po' strani". Il tempo è limitato nella prima parte, ma facciamo attenzione a non distruggere la macchina, dato che la seconda parte è molto lunga e i poliziotti ci stanno sempre alle calcagna. Possiamo usare i tram a nostro vantaggio: evitiamone uno per farci andare a sbattere un'auto della polizia, in modo da avere un po' di respiro.



▲ Maledetti passeggeri, lasciano sempre il loro pranzo sul sedile posteriore.

MISSIONE 18 Taxi!

"Ciao, sono io. Ho un problema con un mio socio d'affari che stavolta ha proprio esagerato. Tocca a te riportarlo sulla strada giusta. C'è un taxi che ti aspetta: devi prendere a bordo questo tizio e fargli fare un giro, per schiarirgli le idee. Fagli capire il nostro punto di vista. Goldstein è il nostro contabile e pensa che non lo paghiamo abbastanza, perciò si è messo a fregare i soldi sui nostri affari. Credeva proprio che non lo avremmo mai scoperto, ma ancora non sa quello che l'aspetta. Divertiti". È sicuramente l'occasione per dare sfoggio della nostra abilità di guida, come avevamo fatto nella prova per essere accettati dal boss. Facciamo qualche incidente e dei bei salti per intimorire il povero Goldstein.

MISSIONE 19 Nel furgone

"Un lavoretto liscio come l'olio. Prendi le casse che si trovano nel nostro magazzino fuori città. Portamele al più presto. È di nuovo colpa di Jimmy. Ha messo le mani su un carico di esplosivo militare e ha deciso di fare una nuova entrata in una stazione di polizia". Dobbiamo guidare con molta cautela in questa missione, perché se andiamo a sbattere tropo forte le casse d'esplosivo saltano in aria. Evitiamo a ogni costo la polizia per non rischiare esplosioni indesiderate. Guidiamo con calma: la fretta potrebbe costarci cara.

MISSIONE 20 Accompagnare Chosy all'elicottero

"Ascolta: Chosy sta a pochi isolati da dove ti trovi tu. Raggiungilo il prima possibile, prima dei poliziotti. Portalo all'elicottero prima che decolli senza di lui.
Alcuni dei nostri ragazzi hanno fatto un grosso colpo alcune settimane fa e uno di loro ha parlato con gli sbirri. Gli altri sono scappati in Messico". Dobbiamo guidare al massimo in entrambe le sezioni della missione: non c'è molto tempo, quindi dimentichiamoci dei poliziotti. Attenzione, perché la macchina slitta molto sul bagnato. Anticipiamo le curve e prendiamole larghe per non andare a sbattere contro i muri.

MISSIONE 21 Recuperare i membri della banda a Chinatown

"C'è stato un bel guaio a Chinatown. L'autista ci ha fregato e ora abbiamo bisogno di un passaggio per tornare al covo. I ragazzi avevano deciso di svaligiare un banco dei pegni, ma hanno usato un autista inesperto, che ovviamente ha perso la testa. Chissà come si sentirà adesso in fondo al fiume...".
La prima parte della missione è abbastanza facile, ma dobbiamo fare molta strada verso sud per arrivare al punto finale della seconda sezione.

MISSIONE 22 Missione di salvataggio

"Non sto bluffando. E soprattutto Chester non bluffa, dato che ha una bella pistola in mano. Voglio 10.000 bigliettoni oppure non sentirai mai quello che Mojo ha scoperto per te.



▲ Sarebbe servito un paraurti laterale in questo caso.

Non c'interessa come stanno le cose: vogliamo i 10.000 e basta. Sappiamo che hai i soldi, infatti stavamo già pensando di usarti noi stessi. Prima, però, ci vogliamo divertire. Vai alla cabina telefonica all'Embarcadero per le istruzioni. Un'ultima cosa: ti conviene fare in fretta, perché il telefono può squillare in ogni momento e, se Chester si stanca di aspettare, sono dolori per il povero Mojo.



▲ Una strada abbastanza deserta. Facciamo un bel testacoda, tanto per divertirci.

L'amico si mette sempre nei guai, in un modo o nell'altro".
Questa missione si basa tutta sulla velocità, senza un attimo di respiro fino alla sezione finale.

MISSIONE 23 La trappola

"Vogliamo rubare delle buste paga, per te c'è il 20% dei profitti. Non è certamente molto ma è sempre meglio di un calcio sulle gengive. Pensaci e decidi se ti sta bene".
I poliziotti hanno ricevuto una soffiata sul nostro incontro nel parcheggio quindi saranno là ad aspettarci.

MISSIONE 24 Prendere a bordo Ross a Hyde Street

Uno dei nostri uomini, Ross, è stato visto su un tram dai poliziotti. Stanno aspettando che scenda al capolinea. Vai a Hyde Street prima che ci arrivino loro. Riportalo qua. Dobbiamo fare quattro chiacchiere col Sig. Ross, dato che stava per tradirci ed entrare nel programma di protezione dei testimoni. Lui sa tutto, quindi non sarà molto contento quando lo avremo tra le mani". Dirigiamoci verso l'Embarcadero e giriamo a destra alla fine della strada. Abbiamo poco tempo, quindi facciamo in fretta.

MISSIONE 25 Tanner e Slater

Una situazione davvero interessante. Una specie di scontro fra Titani. Slater è molto bravo nel suo campo, quindi dobbiamo mettercela tutta. Prendiamolo e poi...la solita storia.

MISSIONE 26 Rubare un'auto della polizia

"Ci serve un'auto della polizia. Rubala e portacela. Ti paghiamo come al solito, ma non portarcela distrutta: non ci servirebbe a niente. Che effetto ti fa guidare un'auto con lo stemma della polizia di Beverly Hills sulla carrozzeria?". Evitiamo la polizia come fosse la peste: i poliziotti si incavolano non poco quando qualcuno ruba una loro vettura. Dobbiamo seminarli alla



▲ Un vero trafficante. Da costa a costa, da Los Angeles a San Francisco, non c'è lavoro che non possa fare.

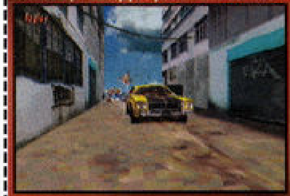
fine della missione e non abbiamo molto tempo a disposizione.

MISSIONE 27 Portare Lucky all'ospedale

"Abbiamo un lavoretto da sbrigare in centro. C'è di mezzo Lucky, uno dei nostri ragazzi. È stato beccato a una gamba ed è messo molto male. Lucky questa volta non è stato per

MISSIONE 28 L'inseguimento

"Duval ci deve dei soldi e pensa di averci fregato. Ci è giunta voce che voglia lasciare la città a che si stia dirigendo all'aeroporto. Non deve prendere l'aereo per San Francisco: fermalo, al resto ci pensiamo noi. Il povero Duval non potrà più usare i viaggi premio che ha accumulato con i biglietti aerei, purtroppo per lui". Utilizziamo la solita tattica d'inseguimento.



▲ Usiamo a nostro vantaggio i vicoli e i lunghi viali...



▲ ...per prendere delle scorciatoie e buttare fuori strada gli inseguitori.

niente fortunato. Il ragazzo ci ha tolto dai guai un mucchio di volte in passato, ma non credo che ce la farà stavolta". Abbiamo poco tempo nella prima parte della missione, quindi non possiamo permetterci di fare incidenti o guidare con prudenza. La seconda parte è un po' più tranquilla, ma dobbiamo sempre



▲ Dobbiamo essere di ghiaccio quando passiamo nelle strade più strette.

cercare di seminare i poliziotti prima di dirigerci all'ospedale.

MISSIONE 29 Maya

"Mi devi dare una mano. Su tratta di Maya, la donna di Castaldi. È entrata in overdose qui a casa mia e sta morendo. Devi portarla in ospedale il più in fretta possibile. E pensare che volevo soltanto farmi una birra e guardarmi la partita in televisione!". La seconda parte della missione è quella con il minor tempo a disposizione in assoluto, quindi dobbiamo andare a tutta velocità. Anche nella prima parte il cronometro corre veloce.

MISSIONE 30 L'agguato a Maddox

"Siamo noi e siamo incavolati: vieni a prenderci. Non capita spesso di beccare Maddox senza i suoi gorilla, anche perché non indossa un giubbotto antiproiettile". Nella prima parte il tempo è poco e la velocità è essenziale. Dirigiamoci all'ultimo piano del parcheggio a più livelli.

MISSIONE 31 Portare Lucky al covo

La banda di Granger è in città e ha preso Lucky. Stiamo mettendo su una squadra di ragazzi per andarlo a tirare fuori. Ci serve un autista e so che non ti tirerai indietro. Il piano è questo: saliamo tutti in una macchina, artiglieria in mano,



▲ Un'altra bellissima giornata per giocare a guardie e ladri.

quindi entriamo e usciamo come nei film. Certo che Lucky non tiene fede al proprio soprannome di "fortunato". È già la seconda volta in una settimana che gli va male". Non dobbiamo andare troppo veloci nella prima parte, ma nella seconda dobbiamo spingere a fondo sull'acceleratore. Cerchiamo soprattutto di non farci inseguire dalla polizia nella seconda parte, perché non abbiamo il tempo per seminarla e continuare nel nostro tragitto. Guidiamo con precisione e affrontiamo le curve come dei veri professionisti.

MISSIONE 32 In fuga a Beverly Hills

"Allora, si tratta di un lavoretto alla "prendi i soldi e scappa". Dobbiamo andare a Beverly Hills. Ho preparato tutto. Sarà un successone. Andiamo a dare un'occhiata a come vivono i ricconi. Magari ci pigliamo anche qualcosa di Gucci o Chanel mentre siamo sul posto". Il tempo è poco nella prima parte, e le cose si mettono male verso la fine della seconda, dato che qualcuno ha fatto la spia di nuovo alla polizia. Le auto delle forze dell'ordine ci aspettano vicino al nostro covo.

MISSIONE 33 La corsa di prova

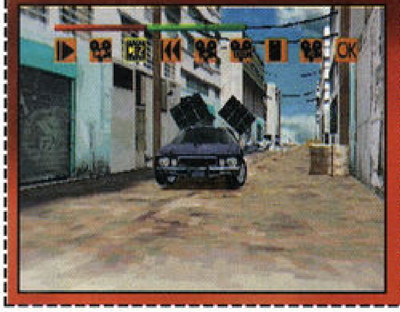
"Stiamo pensando si fare un colpo dalle parti della First Interstate e dobbiamo trovare un nuovo covo. Vuoi provare se il piano funziona?". Divertiamoci a guidare come dei pazzi. I ragazzi vogliono qualcuno che non abbia paura e che non si faccia scrupoli a buttare fuori strada le auto della polizia. Dobbiamo essere veloci e guidare come degli scatenati.

MISSIONE 34 Lo scambio alla Stazione Centrale

"Dobbiamo fare

MISSIONE 35 Il rottame di Luther

"Abbiamo un'auto davvero messa male qui in garage e ci serve qualcuno che se ne occupi. Occhio, perché non sarà facile guidare uno scassone del genere. Davvero, non ho mai visto

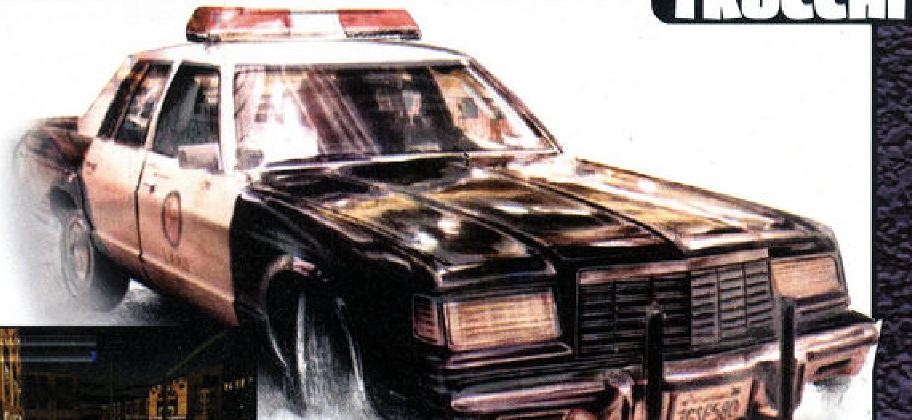


un rottame simile. Luther non si cura per niente delle sue auto, le lascia ad arrugginire in garage, se non sono già in condizioni pietose. Non gli darò mai una delle mie auto". Guidiamo sempre con calma. Non c'è un limite di tempo, quindi prendiamocela calma fino alla fine della missione.

uno scambio alla Stazione Centrale. Qualcosa bolle in pentola e voglio qualcuno davvero in gamba. È come se dovessi avere un appuntamento con una bella signora sotto l'orologio della Stazione Centrale. Non ti fare però strane idee sul tizio che devi incontrare: non gli interessa niente che non abbia quattro zampe". Il tempo si somma nelle due parti iniziali della missione, quindi non perdiamo troppo tempo nella prima. Nella terza parte saremo inseguiti dalla polizia e dai cattivi, quindi stiamo molto attenti.

MISSIONE 36 L'incidente

"Allora, amico, devi eliminare uno degli autisti di Granger, ma deve sembrare che sia stata la polizia a farlo. C'è un'auto degli sbirri per te a Battery Park. Devi soltanto uscire da lì e aspettare che quelli della banda di Granger finiscano la rapina in banca. Quando si saranno calmate le acque, dopo che avrai buttato il tipo fuori strada, Granger penserà di avere una spia tra i suoi. Il nostro è un mondo in cui c'è molta concorrenza e se Granger si distrae per qualche motivo, noi ne possiamo approfittare". Dobbiamo fare la parte del poliziotto





▲ Che notte! Sarebbe bello fermarsi a guardare le stelle. Forse è meglio guidare.

provocatore. È molto divertente. Granger si scervellerà alla ricerca di una talpa che in realtà non c'è. Si tratta di un'altra missione d'inseguimento.

MISSIONE 37 Il salvataggio

"Sono io. Senti, sono nei guai. Le cose mi sono scappate di mano. Sono bloccato con i miei nel centro della città e i poliziotti ci hanno circondato. Non riusciamo a tenerli a bada, ci stanno mettendo alle strette. Fai in fretta, amico. Vieni qui e portaci fuori". Stiamo attenti a non farci inseguire nella prima parte: è difficile seminare la polizia in questa fase. Prendiamocela calma.

MISSIONE 38 A bordo di un taxi

"Allora, ci serve un taxi, perché



▲ Il Golden Gate e la possibilità di farci una bella gita in campagna.

dobbiamo fare dei giri giù in città. Ce ne devi portare uno che possiamo usare, niente taxi sfondati, capito? Sai come arrivare dall'aeroporto JFK a Manhattan senza passare per Brooklyn? O non ti va di andare a sud dopo mezzanotte?". Guidiamo con molta prudenza in questa missione, possiamo subire soltanto pochissimi danni. Verso la fine possiamo scegliere se prendere il ponte di Brooklyn o il tunnel che va da Brooklyn a Battery. È probabile che subiremo meno danni se prenderemo la galleria, ma è un percorso più lungo. Non c'è un limite di tempo, quindi regoliamoci di conseguenza.

MISSIONE 39 Contro la macchina di Granger

"Hanno visto l'auto di Granger. È parcheggiata poco fuori il centro. Non mi piace molto questa situazione: Granger è uno tosto e ci renderà la vita difficile se gli tocchiamo la macchina. Non mi sorprenderei se si scatenasse una piccola guerra tra bande". Dobbiamo tamponare con decisione l'auto di Granger tre o quattro volte.
Ci sono poliziotti dappertutto, perciò potremmo dover tamponare l'auto di Granger una volta, fare il giro dell'isolato e quindi dargli un'altra botta.

MISSIONE 40 Eliminare la banda di Granger

"Senti, abbiamo un problema. La banda di Granger sta venendo ad attaccarci. Bloccali prima che ci raggiungano e stai attento, sono in tanti. Lo sapevo che non dovevamo far incavolare Granger. Ora tutti quelli della sua banda ci stanno addosso". Muoviamoci in continuazione oppure i poliziotti ci arresteranno.

MISSIONE 41 I negativi

"Ho un lavoro per te, amico. Uno dei ragazzi di Granger deve prendere dei negativi ai quali vorremmo dare un'occhiata. Insegui il tipo e portaceli appena ce li hai in mano. Il sindaco dovrebbe stare più attento ai posti in cui si fa fotografare. Troppe carriere sono finite a casa di Luscious Linda, qualcuno gli deve assolutamente dire di stare lontano da certi posti".

MISSIONE 42 Un test da passare

"Mi servi per qualcosa di speciale, ma tutti devono avere fiducia in te come ne ho io. Se riesci a battere il tempo record di Rusty Slater per andare da una parte all'altra della città, nessuno dubiterà di te. Slater è stato l'autista migliore e più pazzo che abbia mai lavorato per noi. I poliziotti lo avrebbero voluto nelle loro fila, ma faceva più soldi con i nostri lavoretti". Certamente quattro minuti sembrano tanti, ma dobbiamo fare moltissima strada. Stiamo attenti a non danneggiare troppo l'auto. Sta anche piovendo, tanto per complicare le cose.

MISSIONE 43 La situazione Ali

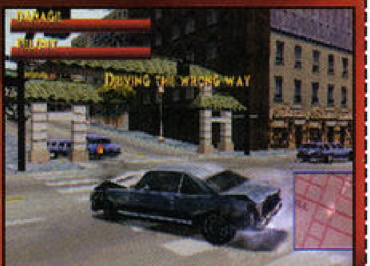
"Sono nell'ufficio di Hancock e mi serve qualcuno che mi tiri fuori di qui, subito". Guidiamo con calma, questa missione sarà una passeggiata.



▲ Un veloce ripasso prima dello sforzo finale? Torniamo ai tracciati di allenamento.

MISSIONE 44 Il Presidente

"Si tratta del Presidente in persona. Questa volta è roba grossa. Potresti guadagnarti un bel posto a Washington se fai le cose per bene". Guidiamo al massimo e non andiamo a sbattere. Gli sbirri sono incavolati perché abbiamo il Presidente in macchina e guidiamo come dei matti. Ci inseguono a tutta velocità e le loro auto sono molto più veloci dell'autobus che stiamo guidando. Andiamo a tutta velocità e svicoliamo nelle strade strette. Ce l'abbiamo fatta!



SERVIZIO SEGRETI

Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!



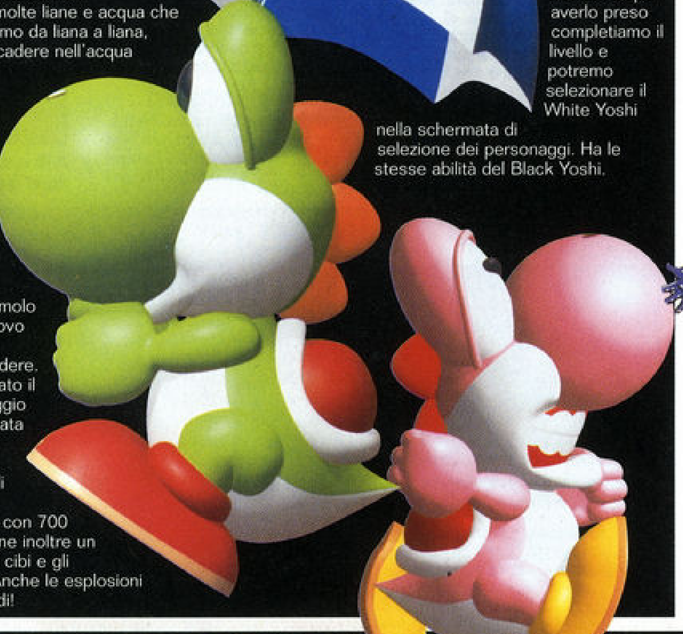
MILLE TRUCCHI...

yoshi's story









YOSHI'S STORY (N64)

Personaggio Extra

Yoshi Nero:
Proseguiamo nel livello 4 (Torrential Maze) fino a quando non arriviamo a un'area con molte liane e acqua che ci scorre sotto. Dondoliamo da liana a liana, evitando le cascate e di cadere nell'acqua sottostante, che ci ucciderebbe subito. Quando saremo arrivati al centro dell'area, dondoliamo nello spazio con una bolla con un punto di domanda. È essenziale avere un uovo. Gettiamo un uovo alla bolla e ne uscirà un grande uovo bianco e nero. Raccogliamolo come faremmo con un uovo normale e cerchiamo di tornare indietro senza cadere. Quando avremo completato il livello avremo il personaggio Black Yoshi nella schermata di selezione degli Yoshi. Il Black Yoshi ci farà ottenere molti più punti di quello normale perché cominceremo ogni livello con 700 punti. Il Black Yoshi ottiene inoltre un punteggio pieno da tutti i cibi e gli piacciono tutti i nemici. Anche le esplosioni delle uova sono più grandi!

Yoshi Bianco:
Addentriamoci nel terzo livello (Poochy and Nippy) fino a quando arriviamo nella seconda area con un sacco di tubi. Quando arriveremo al tubo rosso ci accorgeremo che possiamo scenderci. Finisce in una grotta con una bolla. Facciamo scoppiare la bolla e ne uscirà un uovo bianco. Dopo averlo preso completiamo il livello e potremo selezionare il White Yoshi nella schermata di selezione dei personaggi. Ha le stesse abilità del Black Yoshi.

FIGHTERS NEXTREAM (N64)

Personaggi segreti

1. Completiamo la modalità a un giocatore al livello di difficoltà Expert per ottenere diversi corpi, acconciature e accessori vari nella sezione di creazione del lottatore.
2. Completiamo la modalità a un giocatore a un livello di difficoltà qualsiasi e potremo ottenere Gourki, un personaggio segreto, e due nuove arene per i combattimenti.
3. Teniamo premuto Sinistra-C e premiamo Su o Giù per spostarci lateralmente a destra o a sinistra.
4. Nella schermata di selezione dei personaggi teniamo premuto il pulsante laterale sinistro e premiamo Destra o Sinistra per accedere a tutti i costumi alternativi .

ZERO X (N64)

Cambio di fondali

Arriviamo primi in tutte le coppe in tutti e tre i livelli di difficoltà per ottenere un fondale diverso. Completiamo tutte le coppe al livello di difficoltà Master per ottenere un altro fondale diverso dal precedente.

GOEMON (N64)

Un sacco di soldi

All'entrata del Castello di Oedo ci sono dei vasi che contengono del denaro. Rompiamoli, prendiamo il denaro e usciamo. Quando rientreremo troveremo di nuovo tutti i vasi al loro posto. Anche il loro contenuto si sarà rigenerato. In questo modo potremo praticamente ottenere scorte di denaro illimitate.

MOTO RACER (PSX)

Potere alle moto

Inseriamo i codici che seguono nella prima schermata di Moto Racer.
Modalità Rocket: ▲, ▼, R2, L2, ▼, ▲, L1, ⊗
Super boost: ▲, ▲, ▲, ⊗, R1, ▲, R2, ▲, ▲, ⊗
Moto controllate dal computer lente: ▼, ▼, ▼, ●, L1, ●, L2, ▼, ▼, ⊗



STREET RACER (PSX)

Macchina segreta

Inseriamo il nome 'Dougal' nella schermata dei codici per ottenere una macchina nuova.

Password

TRAFIK – Argento
DOUGAL – Platino
NEJATI – Oro
TURGAY – Super

MEDIEVIL (PSX)

Menu dei codici

Teniamo premuto L1 nel





corso di una partita e premiamo ⊗, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ◄, ●, ▲, ▼, ►, ●, ◄, ◄, ⊗, ►, ●, ◄, ◄, ⊗, ●, ▼, ●, ●, ►.
Mettiamo il gioco in pausa e vedremo opzioni extra, otterremo la possibilità di selezionare i livelli e mille altre cose.

TUROK 2 (PC)

Codici

TROMPEM: Mani e piedi ingranditi
LILLIPUTIAN: Modalità in miniatura
HENRYSBILERP: Modalità con ombreggiature di Goraud
LEGOMANIAC: Trucco per attaccare
WIZARDOFOZ: Mmm... Strisce gustose
OBLIVIONISOUTTHERE: Un grandissimo trucco

Trucchi speciali

Premiamo CTRL e X nel corso di una partita per richiamare la modalità di inserimento dei codici. Scriviamo quindi



'Cavalry' per diventare invincibili. Se invece scriviamo 'Hermit' otteniamo tutte le armi mentre 'Medic' porta i nostri scudi al 100%. Ricordiamoci che l'uso corretto delle maiuscole e delle minuscole è davvero molto importante.

X-FILES (PC)

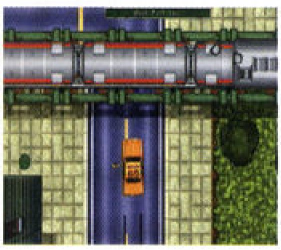
Documenti segreti

1. Per aumentare il numero di partite salvate disponibili, teniamo premuto SHIFT mentre clicchiamo sull'icona di gioco per il caricamento e il salvataggio.
2. Per saltare l'inserimento del codice d'accesso clicchiamo sulla 'o' nella parola 'welcome' nella stazione di lavoro di Willmore.

THIEF: THE DARK PROJECT (PC)

Finire in fretta

Teniamo premuto CTRL, ALT, SHIFT e END per far completare a Garret una missione che sta diventando noiosa.



Possiamo anche ottenere altre abilità modificando il file dark.cfg nella directory thief. Aggiungiamo la riga 'cash_bonus' seguita da un numero per impostare la quantità di denaro extra che preferiamo.

CRASH BANDICOOT (PSX)

Vita Extra

All'inizio del livello 16 torniamo indietro per trovare tre casse normali e una con una vita extra.

GRAND THEFT AUTO (PSX)

Guidare di lato

Prima otteniamo una moto o una supermoto. Troviamo quindi uno spazio aperto in cui non ci sia nessuno, freniamo, giriamo e acceleriamo. Quando la moto si gira di lato, lasciamo andare tutto e guidiamo con attenzione: dovremmo trovarci a guidare di lato!

GOLDENEYE 007 (N64)

Modalità blocco

Questo trucco funziona nei Bunker 1 e 2 e noi sospettiamo che potrebbe funzionare in altri punti di altri livelli.
Può anche funzionare con tutte le armi, munizioni illimitate e se possibile l'invincibilità.
La modalità blocco (Freeze mode) ci permette di tenere sospesi a mezz'aria pugnali, granate, mine, razzi e persino la chiave di Goldeneye.
Andiamo nella stanza principale del Bunker con i monitor in alto. Tiriamo un paio di mine controllate a distanza contro uno dei due gruppi di monitor e poi due all'altro.
Continuiamo ad andare avanti e indietro tirando due mine alla volta fino a che non avremo riempito bene i due gruppi. Dobbiamo essere sicuri di avere usato il massimo numero di mine che si possono visualizzare contemporaneamente.
Ce ne accorgiamo perché se ne facciamo visualizzare altre alcune mine scompaiono.
Il numero massimo di mine è di circa 30. Andiamo dalla parte opposta della stanza e facciamo esplodere le mine. Non tocchiamo niente fino a quado il fumo non sparisce e dovremmo avere attivato la modalità blocco.

GRAND THEFT AUTO (PC)

Bent Cop Blues

Andiamo a North Miramire, troviamo due rampe e procuriamoci una moto. Saliamo sulle rampe e attraversiamole per trovare un carro armato da massacro.

Heist Almighty

A North Estoria, prima del ponte andando a nord, giriamo a sinistra e saliamo alla prima curva. Seguiamo la strada ma andiamo dritti al secondo angolo; saliamo superando i coni e dovremmo trovare due carri armati.

Mandarin Mayhem

Andiamo al Great Red Bridge e tagliamo rapidamente nell'erba a destra. Superiamo 'Guns n Ammo', risalendo la stradina e superando il baratro. Proprio sopra il ponte invisibile troveremo un comodo carro armato.

Monster Bug

Dall'inzio, attraversiamo e seguiamo la strada che scende. Andiamo subito a est, attraversiamo l'incrocio e seguiamo di nuovo la strada. Svoltiamo a est quasi immediatamente.
Andiamo verso l'alto e a sinistra troveremo un Monster Bug che aspetta solo di essere guidato da noi.

Codici

Inseriamo al posto del nostro nome i seguenti codici:
Super well – Tutte le città
Buckfast – Tutte le armi (premiamo *)
Itcouldbeyou – 999999999 bigliettoni
Stevesmates – Niente polizia

UNREAL (PC)

Controllo ambientale

Premiamo Tab e scriviamo:
Ghost – Camminare attraverso i muri
God – Invincibilità
Fly – Modalità di volo
Walk – Ci riporta alla modalità normale

WCW/NWO THUNDER (PSX)

Teste grosse

Per attivare la modalità teste grosse andiamo alla schermata delle opzioni e premiamo R1 sette volte.
Premiamo quindi R2 una volta e poi Select.

Armi e arti giganti

Andiamo alla schermata delle opzioni e premiamo R2 sette volte. Premiamo quindi R1 una volta e poi Select.

Più potenza

Andiamo alla schermata delle opzioni e premiamo L2 quattro volte, R2 quattro volte, L1 quattro volte, R1 quattro volte poi premiamo Select e usiamo L1, R1, L2, R2 per far salire la forza dei giocatori.

Tutti i wrestler

Andiamo alla schermata delle opzioni e premiamo R2 quattro volte, L2 quattro volte, R1 quattro volte, L1 quattro volte poi premiamo Select.

Selezione del Ring

Andiamo alla schermata delle opzioni, premiamo L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2 poi premiamo Select.

Lottatori che danzano

Usiamo il codice della selezione del ring e selezioniamo l'arena USO: i lottatori si esibiranno nella danza.
Usiamo L1 e R1 per sistemare le telecamere e L2 e R2 per danzare.
Se buttiamo il nostro avversario fuori dal ring possiamo farlo danzare e ottenere così un 'ring-out'.

Vedere i filmati in Full Motion Video

Andiamo alla schermata delle opzioni, premiamo R1 quattro volte, L1 quattro volte poi premiamo Select.
Premiamo quindi ◄ + ⊗ per passare da un filmato all'altro.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com





ENTRIAMO N
GIOCHI DE



EL MONDO DEI LL'ORRORE!

Il genere 'sopravvivenza horror' creato da Capcom non accenna a esaurirsi. Ciò che ha avuto inizio con Resident Evil si è trasformato in una vasta schiera di giochi, che comprende quattro seguiti, un'imitazione preistorica e due conversioni di qualità. Di che si tratta, insomma? Chiudiamo porte e finestre e leggiamo...

I Resident Evil



RESIDENT EVIL

Tutto è cominciato con Resident Evil, il primo gioco dedicato all'orrore. Il gioco combinava l'esplorazione a tre dimensioni e l'azione basata sul cambio di inquadratura di Alone in the Dark con una rapidità mozzafiato e vasti spargimenti di sangue. Ora disponibile in offerta speciale, Resident Evil rappresenta ancora un valido elemento da aggiungere alla propria collezione per chiunque non abbia ancora assaporato il brivido dell'orrore.



RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Un diversivo uscito mentre attendevamo l'uscita di Resident Evil 2, ritardata di un anno. Comprendeva una modalità facile e una normale, oltre alla nuova opzione avanzata che modificava la posizione degli oggetti all'interno dell'ambiente, modificando così anche l'ordine con il quale il gioco poteva essere completato. Abbastanza carino, ma si trattava appunto di un semplice diversivo. Ciononostante, offriva tutte le emozioni del gioco originale... e qualcuna in più.



RESIDENT EVIL 2

Il seguito vero e proprio del gioco originale, con due nuovi personaggi (Leon e Claire) con i propri dischi personali che ospitavano ognuno due diverse missioni. Il gioco non era effettivamente quattro volte più grande del primo Resident Evil, così come si sperava inizialmente. Sebbene molto più lineare, ha comunque venduto molto bene. Preferiamo il gioco originale.

L'Intervista



I giochi dell'orrore basati sulla sopravvivenza sono un'invenzione di Shinji Mikami, il produttore di Resident Evil.
Si tratta di un genere di giochi che mescola avventura, azione, trame in stile cinematografico... e un sacco di sorprese e spargimenti di sangue da film dell'orrore! Da Resident Evil e i suoi seguiti, fino a Dino Crisis e Onimusha, Shinji ha reso sempre più raffinata questa combinazione in modo da rendere ogni gioco migliore del precedente. Abbiamo incontrato Shinji Mikami presso il quartier generale di Capcom a Tokyo, per discutere con lui degli orrori che ci attendono...

Quando avete iniziato a lavorare su Resident Evil 3: Nemesis?
L'anno scorso, in agosto.

Quanto è grossa la squadra degli sviluppatori? I suoi membri sono elementi che lavorano regolarmente su Resident Evil?
La squadra di Resident Evil 3 è numerosa rispetto a quella che lavora su un progetto normale. In tutto ci sono poco più di 50 persone. Il capo dei programmatori è lo stesso di Resident Evil 2; anche molti disegnatori e progettisti sono gli stessi.

In origine Resident Evil 3 era previsto per la PlayStation o per la PlayStation 2?



Questo è top secret! (ride)

Qualche membro della squadra ha lavorato anche su Dino Crisis?
No, le due squadre sono completamente diverse.

Quali sono le principali differenze tra Resident Evil 2 e Resident Evil 3?
Resident Evil 3 è rivolto agli appassionati; Resident Evil 2 era destinato al grande pubblico. Resident Evil 3 è fatto per i giocatori che hanno apprezzato particolarmente Resident Evil 2 e hanno ottenuto buoni risultati giocandoci. In sostanza, Resident Evil 3 è rivolto agli appassionati di giochi d'azione.

Come si realizza un gioco 'per appassionati'?
Come ho detto, Residewnt Evil 2 era rivolto al grande pubblico. La differenza principale tra questo gioco e il numero 3 è che qui abbiamo messo più azione. Abbiamo introdotto la possibilità di ruotare di 180 gradi, che è comparsa per la prima volta in Dino Crisis, perciò il giocatore potrà voltarsi istantaneamente. Effettuando il movimento con il tempismo appropriato è possibile urtare lo zombie con la spalla. Una volta respintolo indietro in questo modo, possiamo spargli.

Cosa conta di più in Resident Evil 3? La grafica del gioco o la storia?
L'elemento più importante di un gioco è l'atmosfera che circonda il giocatore. Non si può isolare un singolo elemento del gioco: deve essere perfetto nella sua totalità. Il giocatore si diverte soltanto se il gioco è complessivamente perfetto. Forse, però, ciò che conta di più è l'aspetto visivo: serve a fare in modo che il giocatore apprezzi il gioco fin dall'inizio.

Perché avete deciso di utilizzare Jill in Resident Evil 3 e Claire in Resident Evil: Code Veronica?
Poiché avevamo deciso di riutilizzare Claire per Code Veronica, quando abbiamo iniziato a pensare ai personaggi per Resident Evil 3 Jill era l'unico personaggio adatto che rimaneva.

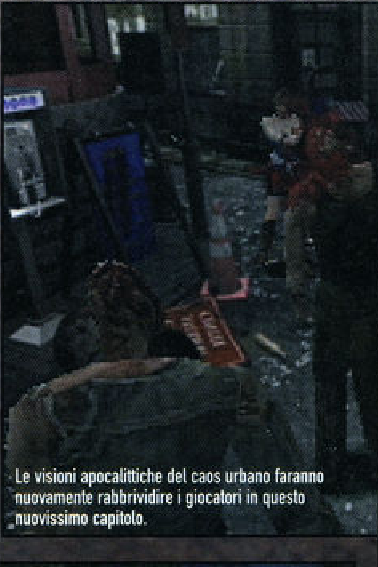


In Resident Evil 3 ci saranno più di due personaggi giocabili?
Questo è un gioco a un solo

Resident Evil 3: Nemesis

Il terzo Resident Evil per PSX, in uscita l'anno prossimo, si prepara a riscrivere le regole del genere...

Con il tripudio poligonale di Dino Crisis ancora ben vivido nel nostro cervello, può sembrare un po' ridicolo che il terzo capitolo di Resident Evil, o il quarto se contiamo Codename Veronica, ritorni ai vecchi sfondi a due dimensioni.
Si tratta comunque di una buona trovata, se consideriamo che consente agli uomini di Mikami di offrire ambientazioni molto più ricche di quelle che la PlayStation potrebbe creare in tempo reale, permettendo loro di dedicare maggiori energie di programmazione alla creazione di personaggi e nemici sempre più entusiasmanti! Questa volta hanno veramente fatto le cose in grande: non ci sono infatti soltanto più zombie, ma anche mostri più grossi. L'azione, poi, è veramente frenetica!



Le visioni apocalittiche del caos urbano faranno nuovamente rabbrividire i giocatori in questo nuovissimo capitolo.



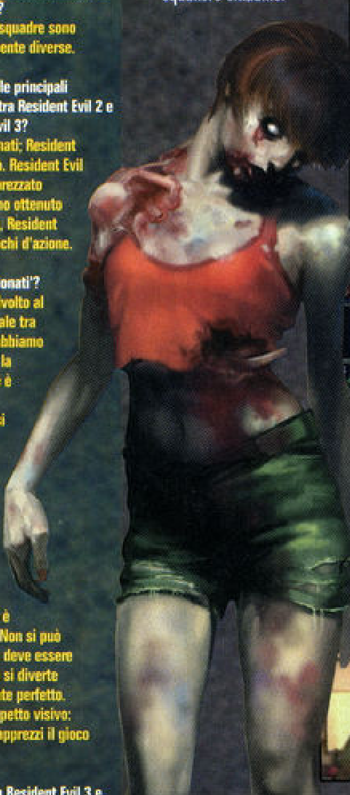


▲ Presto ci abitueremo a questo genere di incontri...



► Un'altra scena di squallore cittadino.

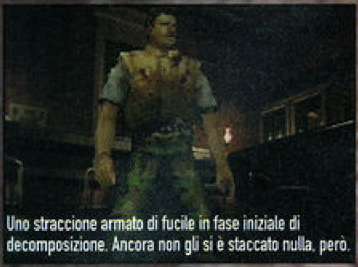








Gli interni mantengono il caratteristico aspetto di disperate fortificazioni contro la minaccia degli zombi.



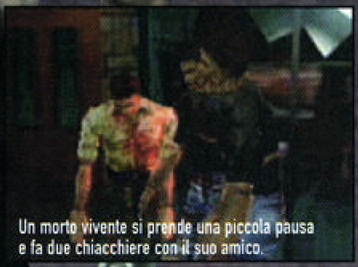
Uno straccione armato di fucile in fase iniziale di decomposizione. Ancora non gli si è staccato nulla, però.

Resident Evil 2

Finalmente Resident Evil 2 sbarca sul Nintendo 64! Con due anni di ritardo. Ehm...

Su, coraggio. Non critichiamolo ancora prima di estrarlo dalla confezione. L'avvertimento è per tutti gli utenti di Nintendo 64 che da tempo guadano con invidia al mondo dell'orrore e della sopravvivenza. È Resident Evil 2 per Nintendo 64... esattamente!





Un morto vivente si prende una piccola pausa e fa due chiacchiere con il suo amico.



La strada principale. Alziamo i tacchi e dirigiamoci verso la stazione di polizia.

Proprio così: si tratta della perfetta conversione del successo originale per PlayStation, con tutta la violenza, i mostri e le armi intatte. Ancora una volta abbiamo due personaggi giocabili, Leon e Claire, ognuno dei quali con due missioni leggermente diverse da compiere. Un tempo Nintendo tendeva a essere un po' schizzinosa: è stato così eliminato il sangue in giochi come Mortal Kombat e sono stati cancellati gli elementi meno politicamente corretti di Wolfenstein. Oggi però è diverso. In Resident Evil 2, nel cui titolo possiamo notare l'assenza del solito '64', tutta la violenza è al suo posto: questo gioco non ha mai avuto un aspetto così succoso. Il tutto è dovuto alla potenza del Nintendo 64 nella gestione dei poligoni, una specialità in cui questa console supera la PlayStation... e alla cartuccia per Nintendo 64 PIU' GRANDE DEL MONDO. L'arnese in questione è una sbalorditiva cartuccia da 512 Mb: il doppio delle dimensioni

Momenti gloriosi di orrore

Tutto ciò che ci ha fatto venire voglia di nasconderci dietro il divano...





TERRIFICANTE! Un corridoio apparentemente vuoto. Un momento di relax. Trallallà... OH CAVOLO! Un bavoso cane zombie salta attraverso la finestra e ci attacca alla gola!



È MORTO O NO? Gli abbiamo dato il fatto suo. Lo zombie cade al suolo. Finalmente è morto... ma lo è davvero? Diamo un'occhiata più da vicino... mmm, sembra proprio... ARGH! Mi morde alle caviglie! VIA!



DOOM Abbiamo fatto tutto e siamo andati dappertutto. Eccoci completamente bloccati. Abbiamo i due libri di Doom? Esaminiamoli: vi troveremo delle indicazioni nascoste! COME CAVOLO POTEVAMO ARRIVARCI DA SOLI?



TERRIFICANTE! (PARTE SECONDA) L'incontro con un amichevole armaiolo in Resident Evil 2 ci induce una sensazione di sicurezza. All'improvviso un gruppo di zombie divora il nostro amico.



UN INGLESE TUTTO SUO I dialoghi dei giochi Resident Evil, del primo in particolare, erano terribili! Un altro aspetto dell'orrore della serie.



LO SQUALO Hmm. Come si può inserire uno squalo nel gioco? Beh, allagando una cantina! Ehi, cos'è stato? EH? È UN MALEDETTO SQUALO! Una volta raggiunta la riva potremo avvicinarci di soppiatto e farlo a fette con il pugnale.



ADDIO, ADA! Claire non sembra interessata al povero Leon, malgrado questi l'abbia salvata nell'introduzione, ma Ada si prende presto una cotta per il nostro eroe... e viene prontamente messa fuori gioco da un insidioso zombi. AAAHHH!



MAMMA MIA! Le immagini di Resident Evil 2. Dalla frenata della macchina nell'intro al ritorno del Tyrant, introdotto via elicottero da Umbrella durante la seconda missione di Leon, ha una grafica computerizzata tra le migliori in circolazione!



di Zelda. Dimensioni così enormi sono state necessarie per inserire nel gioco tutti i dialoghi, tutti gli sfondi pre-renderizzati e l'INTRO: sì, per la prima volta un introduzione pre-renderizzata è stata inserita in una cartuccia! Ciò che più impressiona del gioco, al momento, è il fatto che non ha affatto l'aria di un titolo per Nintendo 64. Non c'è traccia delle tipiche immagini sfocate: sfondi e personaggi appaiono nitidamente anche su una console non espansa. D'altra parte, se si piazza al suo posto una cartuccia di espansione, all'improvviso sembra che l'azione stia scorrendo su un PC con Voodoo 3 installata! Se poi in questa nuova versione ci sarà o no qualche novità 'segreta', nessuno lo sa... ma noi lo sapremo presto!







Se non altro, la versione del gioco per Nintendo 64 ha un aspetto ancora migliore di quella dell'originale per PlayStation.



Richard guarda verso il negozio e si domanda se potrà trovarci degli After Eight...

giocatore. Durante il gioco, però, sarà possibile cambiare personaggio, come nel primo Resident Evil. Non possiamo ancora dire quali altri personaggi ci saranno a disposizione.

Ci saranno i mostri di Resident Evil 2?
Ci sarà anche qualche nemico nuovo. Dal momento che l'azione si svolge in una nuova ambientazione, abbiamo ricreato da capo tutti gli zombie. L'intelligenza artificiale, comunque, rimarrà più o meno la stessa. Per esempio, gli zombi saranno in grado di salire le scale, ma dal momento che i morti viventi non possono essere particolarmente svegli, l'intelligenza artificiale non è stata modificata più di tanto.



Come avete collegato la trama di Resident Evil 3 a quella di Resident Evil 2?
L'azione si svolge subito prima e subito dopo l'incidente di Raccoon City, rappresentato in Resident Evil 2. Per il momento non posso dirvi nient'altro...

In Resident Evil 3 ci sarà un equipaggiamento illimitato come in Dino Crisis?
Il gioco utilizzerà lo stesso sistema di Resident Evil 2, che è diverso da quello di Dino Crisis.

In che modo Dino Crisis ha influenzato Resident Evil 3?
I due progetti sono stati sviluppati separatamente ma contemporaneamente. Alcune idee sono presenti sia in Dino Crisis che in Resident Evil 3. Entrambi i titoli sono ispirati al Resident Evil originale. Tuttavia, sebbene Dino Crisis e Resident Evil 3 siano sullo stesso livello sul piano tecnologico, i due giochi non presentano alcun punto di contatto e non si sono influenzati reciprocamente. I punti in comune infatti provengono da Resident Evil 3. Anche Onimusha, il nuovo gioco di Capcom in stile Resident Evil, è allo stesso livello di Resident Evil 3 e di Dino Crisis.

Quanto si differenzia Resident Evil 3 dai giochi precedenti?
La differenza principale consiste nell'utilizzo della città come ambiente di gioco. L'obiettivo dei Resident Evil precedenti era fuggire da un edificio. L'utilizzo dell'intera area cittadina amplia la mappa del gioco e consente di usare diverse ambientazioni. Questa volta potranno apparire più zombie in una volta sola: il numero massimo visibile sullo schermo è stato portato a nove. Il giocatore assaporerà realmente la paura scatenata dall'attacco degli zombi! Inseriremo inoltre un nuovo tipo di nemico, ispirato al poliziotto di metallo liquido del film Terminator 2. Questo nemico continuerà a inseguire il giocatore, come avveniva nel film: è a questo nuovo 'avversario' che si riferisce l'espressione 'Nemesis' che compare nel titolo del gioco. Il mostro si sposterà ad alta velocità. In Dino Crisis il giocatore verrà inseguito dai dinosauri, ma in Resident Evil 3 questo personaggio ci inseguirà solo fino a un certo punto, per poi scomparire.



I comandi sono gli stessi?
Sì, fatta eccezione per la rotazione a 180 gradi.

Lavorate su numerosi giochi horror di sopravvivenza nello stesso tempo. È difficile gestire tutte queste squadre in una sola volta?
Sto lavorando a quattro progetti: Resident Evil 3, Dino Crisis, Resident Evil: Code Veronica e un altro progetto... segreto. Ogni giorno lavoro su tutti e quattro i progetti. Quando qualcuno ha bisogno di me, mi chiama sul cellulare. Ecco perché ho perso tutti questi chili (ride)!

Cosa pensate dei cloni di Resident Evil, come Carrier per Dreamcast?
Il loro stile va abbastanza bene. Non mi preoccupo dei cloni. Mi è piaciuto molto Deep-Fear di Sega. Dopotutto, prima di Resident Evil ci sono stati Alone in the Dark e molti altri giochi che utilizzavano un'atmosfera horror. Un gioco come Clock Tower, per esempio, dà al giocatore un'ottima sensazione di paura, ma non basta. Sono convinto che la paura non sia sufficiente. È questo il punto: il giocatore deve anche divertirsi.



Resident Evil: Code Veronica

Il più grande Resident Evil di tutti i tempi? Diamo un'occhiata!

La potenza del Dreamcast ha consentito a Shinji e ai suoi ragazzi di sfoderare il più notevole Resident Evil uscito finora! Addosso, ragazzi!

I primi giochi Resident Evil utilizzavano sfondi pre-renderizzati, simili a dipinti piatti; solo il nuovissimo Dino Crisis si avventura nelle tre dimensioni propriamente poligonali, anche se a spese dei favolosi dettagli dei titoli Resident Evil. Grazie alla maggiore potenza della console, Code Veronica combina un gioco completamente tridimensionale e poligonale con i tutti i dettagli che possiamo aspettarci. In sostanza, stiamo parlando dell'aspetto tipico di Resident Evil 1, 2 e 3, più tutti i trucchetti visivi e i movimenti della telecamera in tempo reale di Dino Crisis! Abbiamo visto il gioco in azione e il modo migliore per descriverlo è paragonarlo all'introduzione di Resident Evil 2... ma giocabile! Attualmente il solo personaggio disponibile è Claire Redfield, ancora una volta alla ricerca del fratello Chris, una delle star di Resident Evil 1. Claire ha lo stesso aspetto realistico che aveva nell'introduzione di Resident Evil 2, con una gamma di espressioni che vanno dalla sorpresa alla grinta più aggressiva, a seconda delle circostanze in cui Claire si trova. La telecamera inoltre è straordinariamente agile: in una scena l'abbiamo vista ruotare intorno a Claire che faceva fuori tre zombi in una stanza semidistrutta e favolosamente dettagliata. Inutile aggiungere che i morti viventi sono altrettanto spettacolari di Claire, con le loro vene gonfie e le loro ferite aperte. Pubblicheremo altre immagini di questo futuro classico non appena saranno disponibili. Questo gioco sarà davvero straordinario!









▲ Una squadra di zombi festeggia la propria recente vittoria calcistica sul numero 11 degli uomini lupo. Ah, i classici scherzetti da spogliatoio...



◄ Notare il rinculo di questo arnese. Non abbiamo idea di cosa sia, ma ne vogliamo uno!



► Intrappolata fra due fuochi, Claire ricorre ancora una volta al freddo acciaio.



Resident Evil Game Boy

Avevano detto che era impossibile... già, Resident Evil per Game Boy Colour. Come ci sono riusciti?



Lo splendore della versione di Resident Evil per Game Boy è in parte dovuto al coinvolgimento di Fergus McGovern, ex-capo di Probe.

Il personaggio in questione ha realizzato Die Hard e Alien Trilogies per PlayStation e la leggendaria conversione di Mortal Kombat per MegaDrive... insomma, si tratta di un tipo sveglio. Dopo aver venduto Probe ad Acclaim per una cifra spettacolare, Fergus ha creato Hotgen, una nuova società all'avanguardia nello sviluppo di titoli per il Game Boy, decisa a scatenare la potenza della mini console come nessuno ha fatto prima dedicandosi a una serie di conversioni apparentemente irrealizzabili e di giochi originali, fra i quali una progettata versione di Dino Crisis per Game Boy Colour e uno sparatutto tridimensionale segreto! La versione di Resident Evil per Game Boy Color è esattamente come l'originale per PlayStation. C'è tutto: i due personaggi a scelta, Chris e Jill; la visuale tridimensionale dell'ormai famigerata casa e dei suoi sfondi e naturalmente tutti i vari zombi sanguinolenti. OK, d'accordo: l'aspetto del gioco non è proprio identico a quello dell'originale, ma gli va senz'altro più vicino di quanto avremmo mai osato sperare. Tutti gli sfondi pre-renderizzati sono al loro posto, riprodotti quanto più fedelmente possibile agli originali in stile Game Boy. I personaggi, poi, sebbene non propriamente composti da poligoni, sono splendidamente dettagliati e le loro dimensioni variano in accordo con la prospettiva del gioco. Anche sull'aspetto sonoro sembra si stia lavorando sodo. A quanto pare, sotto le mani di un esperto perfino il chip sonoro del Game Boy è in grado di riprodurre come si deve il rumore di una fucilata! Molto presto avremo un sacco di novità su questo piccolo miracolo... proprio così!





Il Game Boy Colour è stato sfruttato al massimo per questo gioco. Tutte le prospettive e le traiettorie dei proiettili sono tridimensionali.





Ricordiamo questa parte? Jill incontra un zombi proprio all'inizio del gioco.



Se ci è piaciuto Resident Evil, ci piacerà giocarci di nuovo... sull'autobus!

PlayStation

Dino Crisis

Il più nuovo ed eccezionale gioco di sopravvivenza è arrivato!

Un numero speciale dedicato al genere non potrebbe dirsi completo se non menzionasse l'ultima novità della serie: Dino Crisis.

Si tratta del primo gioco di sopravvivenza horror che utilizza ambientazioni completamente tridimensionali, che consentono alla telecamera di spostarsi all'interno della scena: non è roba da poco. Vogliamo sapere tutto su Dino Crisis? Allora cerchiamo la recensione del gioco in questo stesso numero... e ricordiamoci di guardarci le spalle prima di iniziare a leggere!











▲ Viste quelle cose che si muovono? Corri, ragazzo... corri come il vento!

◄ Inutile cercare la mossa che ci consente di toglierci di mezzo rotolando: non c'è.

► Proviamo a immaginare di essere divorati a partire dalle gambe. Brrr...



PlayStation

Onimusha

Un nuovo gioco di sopravvivenza che dovrebbe uscire nel 2000, ambientato nell'antico Giappone...

Sebbene non possa contare sulle attente cure di Shinji Mikami, l'ultimo gioco d'azione di Capcom attualmente in fase di sviluppo può essere considerato un membro della famiglia dei giochi di sopravvivenza horror.

Tanto più che si serve del motore di Resident Evil 2 ed è prodotto da Keiji Inafune, già responsabile di Resident Evil 2. Il gioco è ambientato nel Giappone di trecento anni fa ed è dedicato alle imprese di Akechi Samanosuke, l'Onimusha o 'demone guerriero' del titolo. Questi dovrà aprirsi la strada combattendo all'interno di un antico castello zeppo di nemici, allo scopo di liberare il cugino rapito. Mentre i movimenti della telecamera e i comandi fondamentali risulteranno immediatamente familiari agli appassionati di Resident Evil, il nuovo sistema di combattimento ci vedrà maneggiare una spada katana affilata come un rasoio, in grado di provocare vasti spargimenti di sangue e perfino di effettuare attacchi magici per eliminare i nostri nemici! Occhio a Games Master per saperne di più su questo gioco di combattimento nell'immediato futuro.



Inutile starsene lì cercando di assumere un aspetto da duri. Se non bussiamo, non entreremo mai.

◄ Notiamo l'effetto sfocato di quella lama. I giocatori potrebbero non apprezzarlo.

▼ Facciamoli a fette. Non importa quale forma assumeranno i demoni: ricacciamoli tutti all'inferno.









Ah, ecco uno degli assalitori più insidiosi. Il buco nero si prepara per un nuovo attacco.

Chi pensa che i videogiochi rimangono confinati allo schermo del nostro monitor o della nostra TV farà bene a ricredersi. Ecco una serie di personaggi dei videogiochi dedicati al mondo dell'orrore. Riconosceremo sicuramente alcuni dei nostri nemici più tosti... Proviamo a fare un giro nei negozi specializzati e ne troveremo sicuramente una copia.



LE NOSTRE PRO

ATTENZIONE
OPINIONI
MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese … i di Games Ma



GM CAPOLAVORO

DINO CRISIS

I CREATORI DI RESIDENT EVIL RIPORTANO IN VITA L'ORRORE PREISTORICO

PlayStation

pag. 66



METAL GEAR SOLID
NUOVE MISSIONI
p72

SPEED FREAKS
CORSE PAZZE!
p80

BRAVEHEART
NEL CUORE DELLA SCOZIA
p84

UM JAMMER LAMMY
IL RITORNO DI PARAPPA
p88

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Pensiamo che Resident Evil abbia esaurito le munizioni? Proviamo allora Dino Crisis, un gioco che non è certo privo di... mordente!



DINO CRISIS



Una tranquilla isoletta sperduta nell'oceano per una vacanza tutto riposo a contatto con la natura selvaggia. Soltanto adesso ci rendiamo conto che l'agenzia di viaggio ci ha fregato. Non ci ha avvertiti della possibilità di essere divorati da un tirannosauro o da un velociraptor.

Non ci ha neanche detto di mettere in valigia delle armi invece del costume da bagno o delle creme solari. Regina, la protagonista del gioco, ha un vestitino niente male e un paio di compagni d'avventura che dovrebbero, in teoria, aiutarla nella missione. Purtroppo le cose si complicano appena mettono piede sull'isola di Ibis. Come se non bastasse perdere l'uomo addetto al collegamento radio, divorato da un dinosauro nascosto ma decisamente affamato, anche gli altri membri del gruppo non sembrano trovarsi molto a loro agio.Come ovviamente potremmo aspettarci da un gioco tipo Resident Evil, si scatena subito un tale inferno che ci dimentichiamo in fretta della situazione personale dei singoli personaggi. Questo gioco di Capcom si inserisce tra il secondo e il terzo capitolo di Resident Evil. Ne ha tutte le caratteristiche di base, anche se è ambientato in uno scenario completamente nuovo, popolato di dinosauri.

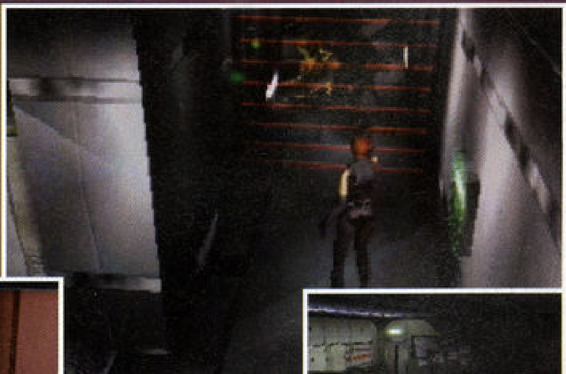
1 Furbi come una volpe!

La Protezione Animali Estinti non approverebbe, ma ci sono altre maniere per eliminare questi dinosauri dalle zanne affilatissime, a parte riempirli di piombo.

▼ Se premiamo un'altra volta quest'interruttore viene emesso un getto di vapore.







▲ Lasciamoci inseguire e poi attiviamo una di queste porte laser.

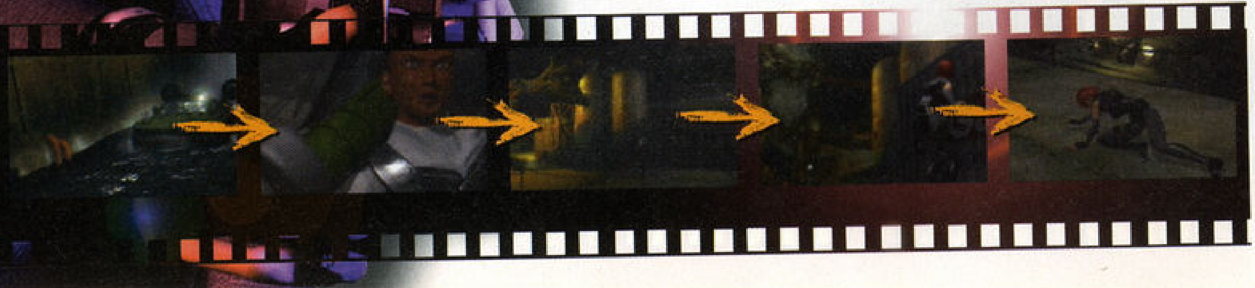
◀ Chiudiamo la porta e riempiamo la stanza di gas velenoso.



▲ Possiamo scegliere il momento giusto per scappare sotto il naso dei dinosauri.

La fine

Qualcuno potrebbe preferire non leggere questa parte. Per dimostrare che giochiamo fino in fondo a tutti i giochi, ecco cosa ci aspetta alla fine di molte ore di avventura. Bello.





2 A chi credere?

Per essere un'isola disabitata c'è un bel po' di gente in giro. Chi poi siano i nostri veri amici, beh, questa è un'altra questione.

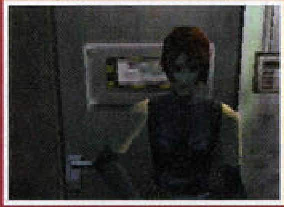




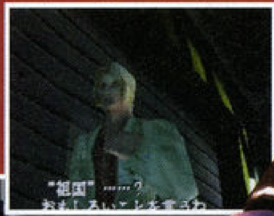
▲ Gail – Il "duro" del gruppo che appare e scompare in continuazione.

◄ Persone morte – Ce ne sono in abbondanza. Ricordiamoci di controllare le loro tasche.

► Rick – L'esperto di computer. Probabilmente passa tutto il tempo a giocare a Quake, quando invece dovrebbe tirarci fuori dei guai.



◄ Regina – Di lei possiamo fidarci, dato che è il personaggio con il quale giochiamo.





MENO TERRIFICANTE

Dino Crisis non è terrificante come Resident Evil 1 o 2. Anche se utilizza delle trovate sceniche simili, come gli attacchi attraverso le finestre, non è scioccante come le altre realizzazioni di Capcom. È probabile che, dopo i film della serie Jurassic Park e tutti i gadget legati ai film, i dinosauri non ci facciano più tanta paura.

Ammettiamolo: i lucertoloni non ci terrorizzano come gli zombie o i Licker. La trama di Dino Crisis, però, è più sviluppata proprio perché cerca meno di farci paura e cercare di scoprire cosa stia succedendo è più interessante.

ENIGMI

Il gioco non presenta il classico tipo di enigmi "trova la chiave giusta". Ce ne sono, ovviamente, ma anche quelli sono diversi dal solito e più difficili, dato che a volte dobbiamo trovare due dischi DDK per aprire certe porte. Per risolvere certi enigmi dobbiamo utilizzare dei macchinari o decodificare dei codici segreti. In pratica dobbiamo usare il cervello, un concetto strano per chi si è bruciato i neuroni giocando a troppi sparatutto o giochi di corse



▲ Il vortice. Dobbiamo disattivarlo in qualche modo.



▲ Dobbiamo sempre interessarci alle munizioni.



▲ Se sentiamo un rumore in un corridoio vuol dire che c'è un dinosauro da quelle parti.

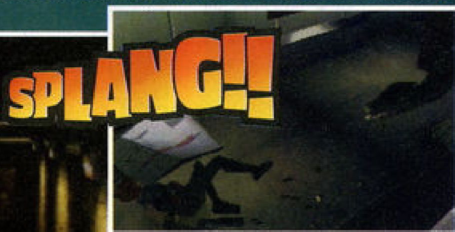
Non possiamo abbattere questi lucertoloni, è ► meglio scappare prima che ci facciano a pezzi.



3 Facciamoli a pezzetti!

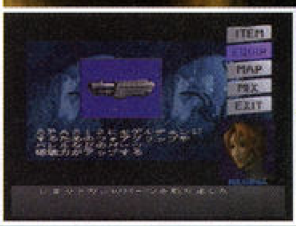
Per fortuna non ci siamo portati soltanto un vocabolario di parolacce sull'isola. Ci sono poche armi, ma, grazie ai vari tipi di munizioni e ai pezzi per aumentarne la potenza, è come se avessimo un vero e proprio arsenale.





▲ Granate – Perfette per far estinguere nuovamente e in fretta un dinosauro.

▼ Pistola – Poco potente, ma riesce a tirare giù un dinosauro.



▲ Fucile – Può sparare proiettili o dardi velenosi che noi stessi prepariamo.

◄ Pezzi per potenziare le armi – Inseriamoli nell'arma per aumentarne la potenza di fuoco.



Abbiamo colpito il tirannosauro con alcune granate, ma questo non ha fatto una piega. Fortunatamente c'è il nostro compagno Rick con un lanciarazzi. Questo sì che è un incontro molto... focoso!



DATI ▶ SPECIE DI DINOSAURO: SEI · DINOSAURI A SCHERMO: DUE · COSA MANCA: RICORDINI DEI DINOSAURI · FINALI: TRE · TENUTE: QUATTRO · AVREBBE DOVUTO ESSERE: JURASSIC PARK 2



5 Mal di testa

Maledetti scienziati. Non soltanto dobbiamo sparare contro dei bestioni dai denti enormi e dall'alito più puzzolente del nostro, ma ci sono anche degli enigmi intricatissimi da risolvere. Come questi…



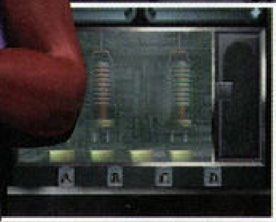


▲ Sappiamo dove vogliamo andare, ma dobbiamo spostare un bel po' di casse per arrivarci.



▲ Dobbiamo trovare i codici per accedere ai computer e aggiornare i tesserini.

◀ I generatori hanno bisogno di una presa per funzionare. Cosa dobbiamo fare?



automobilistiche. Il gioco si sviluppa man mano che risolviamo i vari enigmi, dandoci così l'impressione di avanzare grazie a quello che facciamo. Quando iniziamo a essere soddisfatti di come stanno andando le cose, ecco il classico colpo di scena, degno del miglior Stephen King, che ci mette in una situazione completamente nuova. I programmatori hanno fatto in modo da spostare ogni volta il punto che indica la conclusione di una missione. In questa maniera ci troviamo sempre a dover "inseguire" un nuovo obiettivo. Anche se potrebbe essere frustrante, in realtà ci coinvolge sempre di più nella storia.

CARNE DA MACELLO

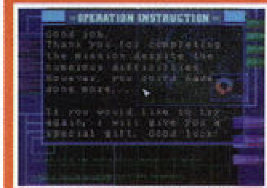
Oltre alle fasi di esplorazione e di soluzione degli enigmi, c'è da affrontare il piccolo problema dei dinosauri. Capcom ha migliorato l'intelligenza artificiale rispetto a quella dei giochi della serie Resident Evil, creando degli avversari che possono darci la caccia fiutando il nostro odore! Non che ci voglia un segugio per seguire le nostre tracce qualora fossimo inseguiti da un velociraptor o ci trovassimo faccia a faccia con un tirannosauro… Anche se i dinosauri diventano più furbi e spietati nel corso del gioco, è in pratica possibile evitarli standone alla larga. Certi lucertoloni però ci daranno la caccia inseguendoci in ogni stanza! Non è divertente evitarli, però. Perché scappare se possiamo ridurli in poltiglia grazie al

6 Finali!

Dino Crisis ha tre tipi diversi di finale, a seconda del percorso che abbiamo seguito nel corso dell'avventura. I premi per aver terminato il gioco sono dei vestiti nuovi e una scorta infinita di munizioni.



▲ Potremmo seguire Gail ma è meglio lasciarlo perdere e scappare.



▲ Un regalo speciale? Forse un bel buono per fare acquisti in un negozio di moda.



▲ Avevamo ragione! Ecco un paio di vestiti nuovi per Regina. Belli.



▲ Se vogliamo entrare nei laboratori dobbiamo essere decontaminati.



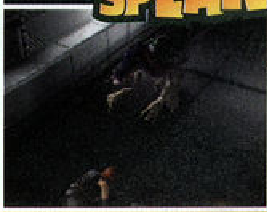
▲ Non c'è tempo di parlare di odontoiatria con un tirannosauro, dobbiamo darcela a gambe levate e basta.



7 Occhio ai flash!

Quando appare una parola lampeggiante sullo schermo faremmo bene a reagire in fretta, se vogliamo essere ancora tutti interi quando smetterà di lampeggiare.





▲ Fuoco! – Ovvio, no? Premiamo il pulsante che ci fa girare di 180° e spariamo al tirannosauro, quindi continuiamo a scappare

◀ Pericolo – Ruotiamo il pulsante direzionale premendo ●, ▲, ■ e ✕ per scansare un colpo o per evitare di subire danni.

La base sta saltando in aria, non dobbiamo nemmeno preoccuparci che ci facciano pagare i danni, ma il tirannosauro non è ancora morto. Il bestione s'immerge in acqua per inseguirci. Non ci avevano detto che sapesse nuotare!



POSTER IN REGALO →

RITAGLIALO E APPENDILO!



8 Bestie mutanti!

Il Dr. Kirk non poteva usare dei normali cani da guardia, eh? Chissà di cosa si nutrono queste bestie...

▼ Il più grosso di tutti. Il tirannosauro, o T-Rex. Sembra un lucertolone troppo cresciuto, ma può ingoiarci in un solo boccone e buttare giù interi palazzi.





▲ I suoi degni compagni. Aahhh, come sono carini. Soprattutto quando li vediamo attraverso il mirino.



▶ Lo Ptero...Tero...vabbeh, il dinosauro volante. Ci può attaccare dall'alto se non stiamo attenti.

◀ Primo tipo di velociraptor. Ci dà la caccia appena ci vede.



Secondo tipo di ▶ velociraptor. Leggermente più aggressivo, lo incontriamo più in là nel corso del gioco.

Uno Cososauro. È cattivo, ▶ veloce e può mangiarci più in fretta di un cheeseburger. Meglio scappare!







▲ Il velociraptor ci ha chiuso in un angolo, ma non facciamoci prendere dal panico. Gail salterà fuori per salvarci.

◀ Questa bestia assassina ha esagerato. Come facciamo a premere il grilletto se non abbiamo le dita?





potente arsenale a nostra disposizione? All'inizio abbiamo poche armi: una pistola, un fucile e un lanciagranate. Tuttavia possiamo caricare il fucile con diversi tipi di munizioni che troviamo sotto forma di oggetti sparsi nei vari ambienti del gioco. Non sarebbe stato male avere delle armi leggermente più potenti, ma è probabile che, dato che non è così facile trovare le munizioni, Capcom abbia scelto d'intraprendere una strada diversa rispetto a Resident Evil, dove gli scontri a fuoco sono davvero massicci. È però nella seconda parte del gioco che i vari elementi si fondono, facendoci provare la vera esperienza di Dino Crisis.

TENSIONE

La prima parte è caratterizzata da qualche colpo di scena, non riuscito del tutto, e dall'esplorazione degli ambienti. In questa fase penseremo "Ma non abbiamo fatto la stessa cosa in Resident Evil 2?", oppure "Questo punto è identico a Resident Evil 2". Superata questa fase iniziale, i programmatori sono riusciti a creare un'atmosfera piena di tensione. I motivi per avere i nervi a fior di pelle sono tanti: la scarsità delle munizioni, il rumore dei denti affilati dei dinosauri e la musica che sale in un crescendo drammatico quando c'è un pericolo in arrivo. Il gioco non fa paura, però la tensione è incredibile. Non è abbastanza? Mettiamoci allora anche un tocco di paranoia: di quale dei nostri compagni ci possiamo fidare? Rick sembra a posto, ma quel Gail sembra avere dei seri problemi di comportamento. Fa la sua apparizione al momento giusto e poi scompare di nuovo. Sta a noi decidere di chi fidarci di più, dato che il gioco si evolve in maniera diversa a seconda di chi seguiamo. Questa scelta influenza quale dei tre diversi finali affronteremo, quindi dobbiamo giocare più di una volta a Dino Crisis per scoprirne ogni aspetto.

"RIEMPITIVO"

Dino Crisis è un ottimo "riempitivo" in

Questo ci permetterà di ▶ cambiare tessera d'identificazione.





▲ I ragazzi aspetteranno finché non inizieremo a far saltare in aria la base.



Acidenti! Ha ▶ aperto la porta!

In un vero e proprio putiferio, il vortice inizia a rimandare tutto al suo momento storico. Questo significa che rimangono pochi secondi al tirannosauro per dare l'ultimo morso al suo pasto del XX secolo. Per fortuna!

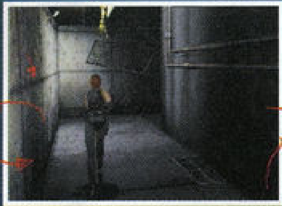


9 L'inseguimento!

Gli inseguimenti sono una costante in Dino Crisis e servono a tenerci sempre sul chi vive. Abbiamo due opzioni: correre o essere trasformati in cibo per dinosauri. Quale sarà la soluzione migliore?



▲ Un corridoio oscuro con una sola via d'uscita, fatta apposta per noi.



▲ Chi è riuscito a trovare un altro ingresso? Rumore del metallo contro il cemento = guai.



▲ Combattere o scappare a gambe levate? Suggeriamo la seconda opzione.



▲ Facciamo in modo che s'intralcino tra loro. Una volta girato l'angolo siamo in salvo.



▲ Il tirannosauro si è mangiato l'elicottero e ora vuole noi come dessert. Vattene!



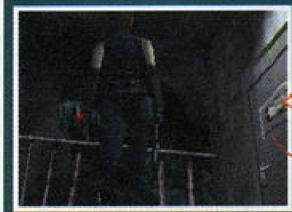
▲ Corriamo in circolo per dare la possibilità al nostro compagno di mirare bene il bestione.



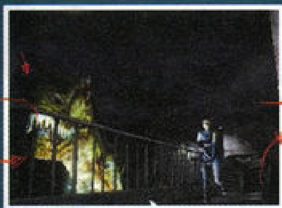
▲ Faremo meglio ad avere delle scarpe comode con questo bestione.



▲ L'uscita resta bloccata fino a quando il tirannosauro non viene colpito da un razzo.



▲ Le porte intorno a noi sono tutte bloccate. Chi ci verrà a fare una visitina?



▲ Corriamo sulla passerella, evitando le testate del dinosauro.



▲ La parte difficile inizia dopo aver girato l'angolo. Teniamo pronte le armi.



▲ Facciamo fuoco in modo da tenere lontana la testa del sauro e aspettiamo che la porta si apra.

attesa del nuovo capitolo di Resident Evil. È perfetto per chi vuole un gioco pieno di tensione con degli enigmi da risolvere. È più profondo di Resident Evil 1, dato che la trama e la giocabilità sono più varie. Mancano i veri e propri colpi di scena "terrorizzanti", ma non dobbiamo scoraggiarci per questo. Dino Crisis è una vera sfida e ci sono un paio di compiti da portare a termine che ci terranno impegnati un bel po'. Malgrado i continui spostamenti da un ambiente all'altro, che ci portano a tornare in posti in cui eravamo stati in precedenza per trovare un indizio o un segno su un muro, il gioco riesce a coinvolgerci in maniera totale, grazie a una trama degna dei migliori film d'azione. Grazie anche ai finali multipli e ai piccoli extra che otteniamo quando completiamo il gioco, questo titolo soddisferà tutti i fan di Resident Evil. Possiamo dire che sia addirittura migliore? Beh, ci è piaciuto più di Resident Evil 2, ma non quanto il primo gioco. Non è un "riempitivo" del filone Resident Evil: Capcom ha creato una nuova serie e noi vogliamo subito un seguito! Dino Crisis dovrebbe uscire in Europa in ottobre.
Anche se non è il gioco d'azione "horror" più truculento in assoluto è senz'altro uno dei migliori.



◄ L'entrata alla sezione finale.



Porca miseria! Ho installato Kingpin e non mi ci fa giocare. Maledetti PC. ►

10 Truculento!

Manca l'aspetto "horror" dei giochi della serie Resident Evil, ma ci sono altre caratteristiche truculente in Dino Crisis.



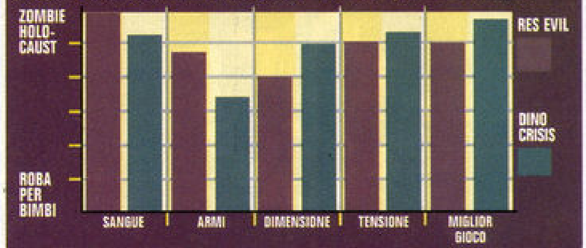
▲ Ci sono cadaveri dappertutto. Alcuni mezzi divorati, altri completamente maciullati.



▲ Faremo una fine davvero brutta se ci troveremo faccia a faccia con questo tipo.

BATTAGLIA ALL'ULTIMO SANGUE!

Dino Crisis è al livello di Resident Evil 2 oppure deve piegare il capo davanti al gioco "Horror" per eccellenza?



L'abbiamo beccato: siamo salvi. O no? Si è innescata un'esplosione incontrollabile che rischia di farci tornare dritti ai tempi della preistoria.



> "Quando iniziamo a essere soddisfatti di come stanno andando le cose, ecco il classico colpo di scena, degno del miglior Stephen King"

il giudizio

aspetto

Bellissime l'introduzione e le sequenze d'intermezzo, oltre a una grafica di gioco eccezionale. Anche la musica è fantastica.

giocabilità

Vedi sopra, più delle novità nella soluzione degli enigmi. Non ci sono solo gli scontri a fuoco: dobbiamo usare anche il cervello.

longevità

È un gioco davvero impegnativo. I finali multipli e gli extra di fine gioco prolungano ulteriormente la vita di Dino Crisis.

il meglio

Il modo in cui si sviluppa la trama: è talmente coinvolgente da spingerci a scoprire ogni singolo mistero dell'isola.



il peggio

Alcuni indizi e oggetti di cui abbiamo bisogno sono un po' oscuri, quindi dobbiamo essere estremamente attenti in fase di esplorazione.

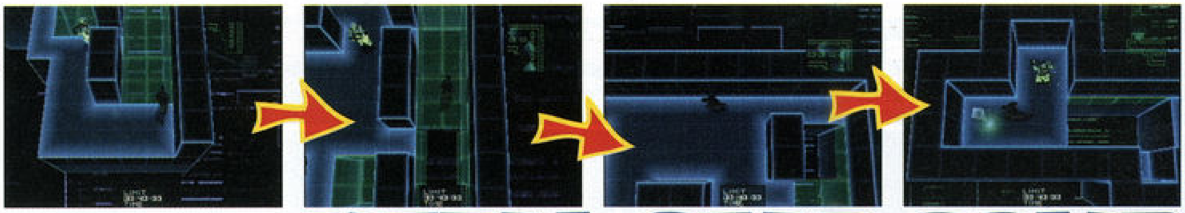


È un capitolo che apporta molte novità ai giochi della serie Resident Evil. Un gioco che tutti i fan di questo genere devono assolutamente avere.

93%

Se ci piace questo proviamo... Se ancora non li abbiamo terminati è possibile acquistare Resident Evil 1 e 2 al prezzo ridotto della serie Platinum.

Il gioco che tutto il mondo ha definito troppo breve si prepara a mostrare i muscoli. Trecento nuove sfide sono in arrivo: Snake indossa il suo visore per la realtà virtuale e si lancia in perlustrazione nel mondo dei reticolati...



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS



Così, abbiamo completato Metal Gear Solid e ci siamo gingillati in giro per casa per tutto il resto della mattinata. Sì, ma poi?

Dovremo restarcene con le mani in mano finché la PlayStation 2 si trasformerà finalmente da un elenco di specifiche tecniche in una concreta scatoletta di plastica piena di processori? Oppure dovremo acquistare Metal Gear VR Missions? Noi di Games Master detestiamo i seguiti che semplicemente si appoggiano al successo dei loro predecessori. Beh, ecco qua un titolo che non è riuscito nemmeno a meritare il nome di seguito. Al massimo si può definire un pacchetto di missioni. In Giappone VR Missions è uscito in una confezione che comprendeva anche il gioco originale, il tutto per 75.000 Lire.

Purtroppo però in Europa Metal Gear Solid non potrebbe certo uscire a prezzo ridotto a così breve distanza dalla sua pubblicazione, perciò VR Missions uscirà come titolo indipendente. Sì, ma cosa offre esattamente?

FARE PRATICA

In sostanza, ciò che questo prodotto fa è prendere i livelli della modalità VR Practice del gioco originale, aggiungerne di nuovi, mescolare il tutto, espanderne qualcuno e riadattarne altri, fino a offrirci un nutrito pacchetto di specialità da agenti segreti. Una specie di condensato di Metal Gear Solid: ora potremo tuffarci direttamente nel pieno dell'azione senza doverci sorbire una dose massiccia di sequenze filmate. Le missioni di VR Missions sono quindi divise in quattro categorie: Sneaking, Weapons, Advanced e Special.

I LIVELLI

La modalità Sneaking è divisa in due parti, una con armi e l'altra senza, ciascuna delle quali comprende 15 missioni che devono essere completate prima in modalità Practice, poi in quella Time Attack. Il livello Weapon è simile, ma comprende cinque missioni per ciascuna specialità dedicata a un'arma specifica. Le sfide verranno poi rimescolate nuovamente per il livello Advanced.

Perciò, finora, avremo già oltre 100 missioni da completare. Molti di noi, però, avranno attraversato le missioni VR del gioco originale di volata, giusto per fare pratica con il gioco prima di affrontare il potente Liquid Snake. Vale davvero la pena spendere una cifra con la quale potremmo acquistare un gioco nuovo, solo per quella che in sostanza è una semplice raccolta di livelli di allenamento? Beh, sì...

Malgrado le molte imitazioni e il fatto che praticamente tutti i giochi nuovi stiano tentando di assumere uno stile basato sull'agire in segreto, è ancora Solid Snake il migliore.

1 Un bel mix!

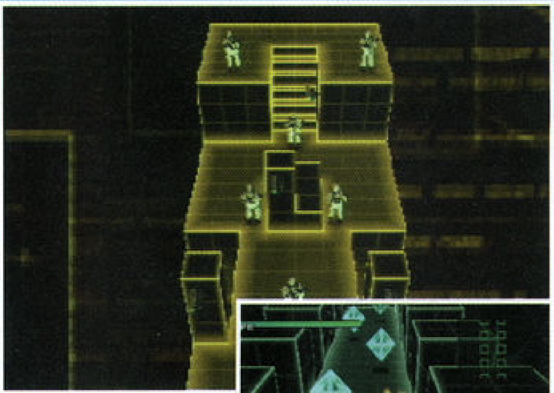
Ha un aspetto familiare? Ci troveremo davanti livelli già visti prima, ma le armi contribuiranno alla varietà.



▲ Abbiamo solo tre pallottole, perciò assicuriamoci di non sprecare munizioni.



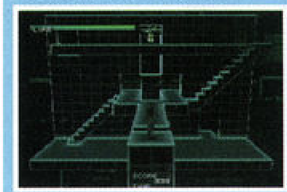
▲ I livelli Stinger, benché teoricamente semplici, sono molto ardui da completare.



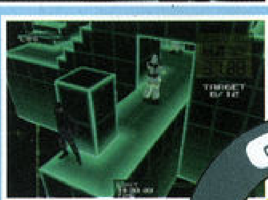
▲ Alcune situazioni sono decisamente scoraggianti. La combinazione di guardie e telecamere è decisamente insidiosa.



► I livelli One Minute Attack non sono eccessivamente complessi: potremo attraversarli di slancio.



▲ Sebbene possano sembrare simili, le varie sfide richiedono ciascuna un approccio specifico.



▲ La modalità Versus 12 è la perfezione in fatto di sparatorie.

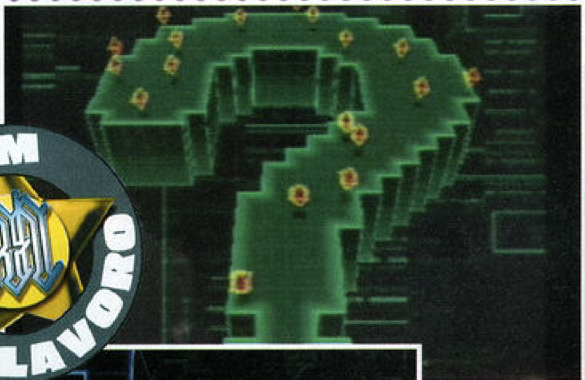
GM CAPOLAVORO



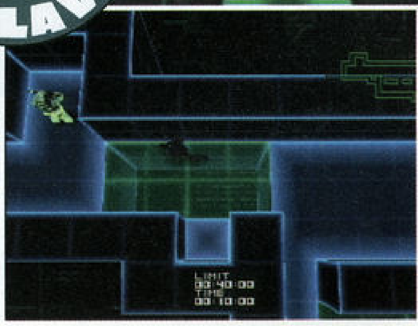
▲ Il ritorno del magnifico fucile di precisione. Salute al re della mira!



► Solid Snake in uno dei suoi momenti di riflessione.



▲ È la solita vecchia ambientazione in stile realtà virtuale, ma con qualche aggiunta innovativa.



◄ In alcuni livelli il percorso da compiere è lineare: potremo semplicemente sfrecciare verso l'uscita senza doverci nascondere.

2 Si scatta!

Snake si prepara a riempire il suo album con fotografie di Mei Ling. Niente di sexy, naturalmente, tranne forse che per un fanatico dei piedi!



▲ Tutto legale, insomma, sono foto artistiche. Niente di osceno.



▲ Avanti, bellezza, fatti vedere... Mei Ling fa sempre il suo dovere.

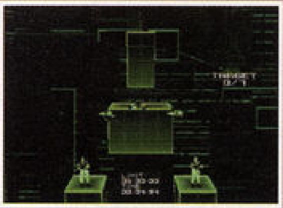


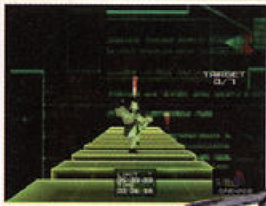
▲ Con delle spalle così, viene da chiedersi come faccia a tenere su il giubbotto.

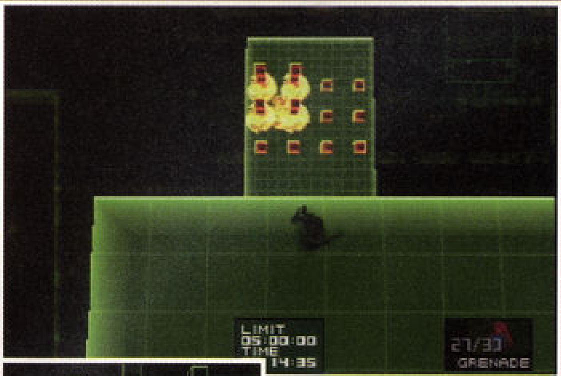


3 Missioni enigmatiche...

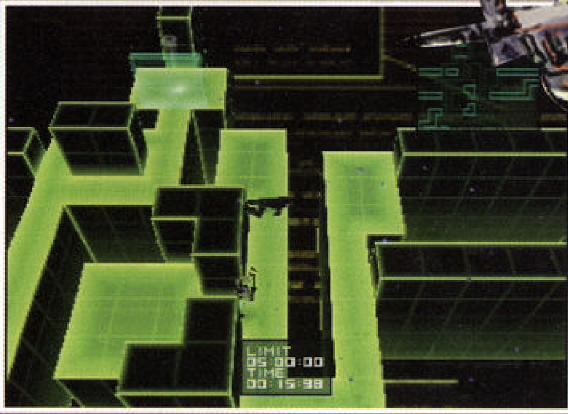
Dovremo completare le missioni VR prima di avere accesso alle chicche migliori, come la sezione Puzzle. Questa modalità non metterà alla prova solo la nostra abilità nel manovrare Snake ma anche la nostra materia grigia.











▲ Dovremo usare il C4 se vorremo combinare qualcosa in questo livello.

◄ Spesso non è affatto chiaro quale sia l'obiettivo nelle missioni Puzzle.

► Per ovvie ragioni dovremo fare attenzione alla neve gialla, ma ricordiamo che ci permetterà anche di individuare impronte rivelatrici sul terreno. Stiamo giù...

GIOCABILITÀ

Ciò che ha reso davvero grande Metal Gear Solid è stato il suo innovativo stile di gioco. Certo, la profondità della trama era impressionante, ma finiva per diventare un po' monotona, visto che si passava gran parte del secondo disco assistendo ai vari filmati. Era invece quando passavamo sotto il naso delle guardie addormentate o scrutavamo negli occhi la nostra prossima vittima indifesa attraverso il mirino telescopico del nostro PSG-1, che il gioco prendeva veramente vita. Il clamore era pienamente giustificato: questo è stato il gioco dell'anno. Ora potremo sperimentare nuovamente, ogni pochi secondi, i momenti che ci hanno fatto venire la pelle d'oca e rizzare i capelli in testa. Metal Gear Solid VR Missions è stato filtrato e distillato in modo da eliminare tutti i fronzoli e lasciare solo la giocabilità più pura.

MANCA...

Ciò che manca a volte in VR Missions è la varietà. Una volta macinate le 15 missioni Sneaking in modalità Practice dovremo ripercorrere tutti i nostri passi in modalità Time Attack. Questa ripetitività rischia di sfiorare la noia quando si ha a che fare con le armi meno divertenti: le prove dedicate alle mine Claymore sono particolarmente monotone. Sotto molti aspetti, però, VR Missions riesce a essere ancora più entusiasmante del gioco originale, con tutta la sua trama. In Metal Gear Solid, a volte, potevamo cavarcela anche battendo un po' la fiacca. Bastava un balzo veloce verso un'uscita o un uso nutrito di granate stordenti per evitarci molti movimenti furtivi. In VR Missions, invece, dovremo essere molto più precisi e disciplinati. Basterà uno starnuto al momento sbagliato per mandare all'aria la missione. Dovremo

4 Guerriero fulvo!

Oh sì! Ora potremo anche indossare la tenuta da ninja con il copricapo rosso! Oh no! Sono solo tre missioni! Meglio di niente, comunque, perché il ninja è in grado di fare fuori più guardie in una sola volta e di saltare sulle scatole più alte con un unico balzo.



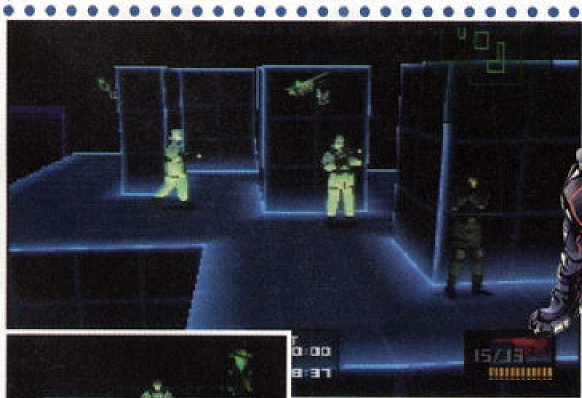


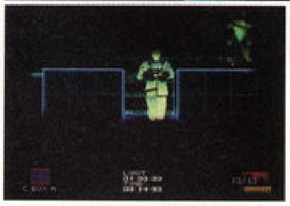
◄ La velocità e l'agilità del ninja ci consentiranno di lanciarci contro un nugolo di guardie e di uscirne vincitori. La sua lama può affettare qualsiasi cosa!

◄ Avremo anche la possibilità di renderci invisibili. Purtroppo però il nostro livello di energia diminuirà rapidamente quando lo faremo, ma vale la pena provarci anche solo per fare qualche scherzetto alle guardie...









▲ Sebbene siano trascorsi solo pochi mesi dall'uscita di Metal Gear Solid, fa sempre piacere incontrare qualche vecchio amico, come lo scatolone A.

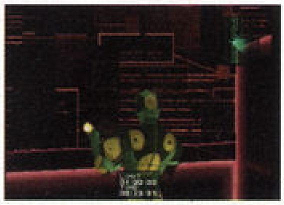
► Anche senza una trama, potremo comunque goderci un sacco di situazioni drammaticamente esplosive.

▲ Mentre Metal Gear Solid è sostanzialmente un gioco d'azione, qui dovremo anche usare il cervello. Ogni livello richiede un approccio e tattiche specifiche che starà a noi individuare.





▲ Molti degli obiettivi che incontreremo saranno oggetti simili a gioielli. Alcuni andranno in mille pezzi quando li colpiremo, mentre altri esploderanno innescando una reazione a catena.



▲ Queste guardie, che incontreremo nei livelli NG, sono molto più toste.



5 Mistero...

Sarebbe un peccato anticipare troppi dettagli: ci limiteremo a garantire che nessuno rimarrà deluso dalla modalità Mystery. Qui avremo la possibilità di mettere a dura prova le nostre abilità investigative.

▼ Tutti corrono e sono tutti vestiti di bianco, ma il colpevole è uno solo.





▼ Una volta identificato l'assassino, catturiamolo e trasciniamolo verso l'uscita.





▲ Potremo buttare giù la porta come veri investigatori. Non possiamo però mangiarci una ciambella.



▲ Mmm. Giace in un lago di sangue e non respira. Deve essere la vittima.



pianificare alla perfezione ogni passo che faremo: sarà una dura prova anche per quelli di noi che si sentono ormai esperti nel condurre Snake in missione. Sebbene queste missioni costituiscano già di per sé un ottimo pacchetto, la vera delizia, il vero splendore di questo gioco è rappresentato dalla sua quarta e ultima sezione: la modalità Special.
Per la nostra felicità, questa sezione ospita le modalità One Minute Attack e 12 vs Battle, che ci permetteranno di scatenarci provocando una vera e propria carneficina. C'è naturalmente poi la missione vera e propria, che rende l'azione di gioco più lineare, anche se avremo molte meno limitazioni nelle nostre strategie d'attacco.

BIZZARRIE VARIE

In mezzo agli elementi più familiari ci sono anche alcuni tocchi innovativi e originali che spaziano dal sublime al ridicolo. Dovremo utilizzare le abilità apprese nel gioco per portare a termine incarichi molto complessi e diversi dal solito. In modalità Puzzle dovremo sfruttare le nostre tecniche per agire in segreto e la nostra abilità di tiratori per distruggere schieramenti di guardie. Un colpo ben sincronizzato potrà mandare a gambe all'aria un intero plotone di nemici come tessere del domino, mentre in altre occasioni gli obiettivi andranno abbattuti in un ordine preciso e meno facile da individuare. Le modalità Variety e NG aggiungono un pizzico di follia, con alcune missioni veramente oscure; il massimo, però, è la modalità Mystery. In ciascun livello troveremo un cadavere ai nostri piedi e tre guardie sospette. Dopo aver esaminato il corpo alla ricerca di indizi, dovremo dedurre, emulando il tenente Colombo, quale fra i tre individui incappucciati abbia le mani sporche di sangue. Dovremo quindi arrestare l'assassino e trascinarcelo dietro fino all'uscita. La modalità Mystery costituisce l'aggiunta più divertente, ispirata e ricca di immaginazione che ci sia mai capitato di vedere in un gioco. Un po' di autoironia non fa mai male e in questo caso fa di quella che sarebbe potuta essere una monotona raccolta di missioni qualcosa di veramente speciale.

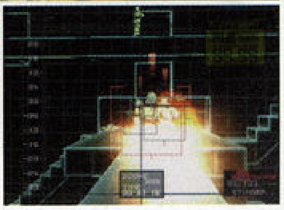


▲ Ehi, questo sì che si chiama muoversi furtivamente: nascondersi approfittando del punto cieco del suo passamontagna.





▲ Nell'opzione Movie potremo ammirare alcuni dei disegni originali di Metal Gear Solid.



6 L'angolo delle follie

Uno degli elementi più entusiasmanti è il fatto che gli sviluppatori si sono davvero divertiti a giocherellare con Snake in modo da creare una serie di momenti alla Metal Gear Solid veramente bizzarri.

► Ecco il nostro eroe con una di quelle deliziose giubbe termiche indossate dalle guardie. Il bianco non gli sta gran che, però...





▲ Usare un missile Stinger contro le guardie... un po' esagerato, no?

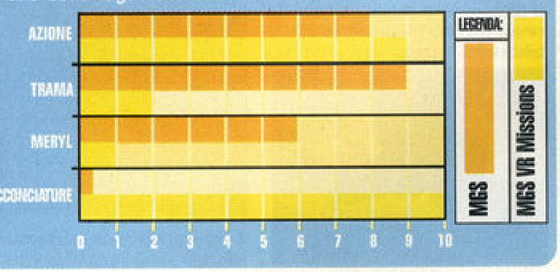


◄ Diamo un'occhiata a quei pannelli. Quello è legno pregiato.



SOLID SÌ... MA QUANTO?

'OK, allora, ci sono questi due che si chiamano Snake e una bella ragazza che entrano in un bar...'



> **Prende i livelli VR dell'originale, ne aggiunge di nuovi ed espande gli altri fino a regalarci una raccolta di delizie da agenti segreti**

il giudizio

aspetto

Se è da un po' che non giochiamo con Metal Gear Solid ci farà piacere ricordare quanto siano splendidi l'aspetto e i movimenti di questo gioco.

giocabilità

Puro, intenso e innovativo. Sebbene si tratti di una semplice raccolta di missioni, è pieno di idee originali.

longevità

Alcune sfide ci terranno bloccati per ore... un titolo che riprenderemo in mano per un sacco di tempo.

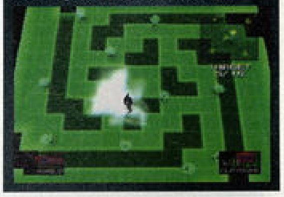
il meglio

Riuscire finalmente a scoprire il mistero dell'omicidio e sentirsi Sherlock Holmes.



il peggio

I livelli dedicati alle mine Claymore. Gli sviluppatori non ci hanno messo dentro nulla in grado di renderli divertenti.

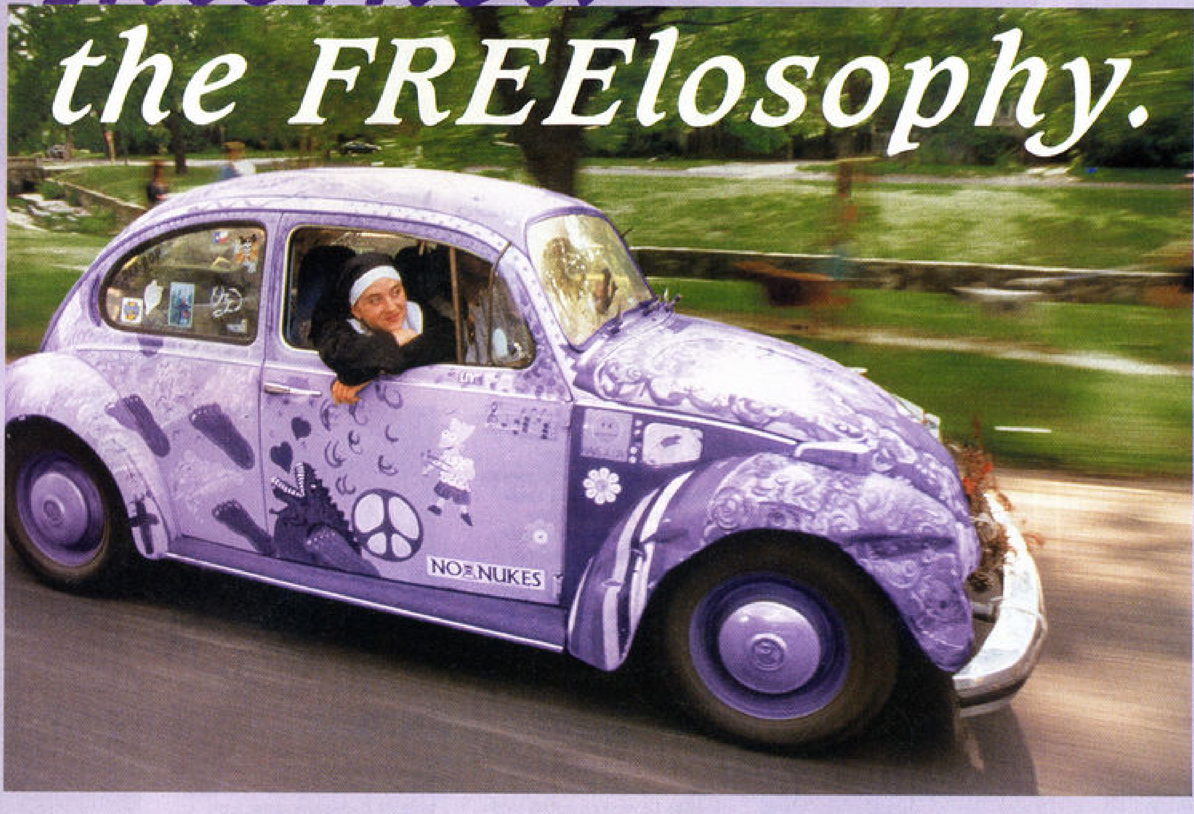


Abbiamo ogni diritto di sospettare che si tratti solo di una spregiudicata operazione commerciale. Potremmo anche avere ragione: però rimane un'operazione **commerciale molto divertente.**

90%

Se ci piace questo proviamo un gioco intitolato Metal Gear Solid: è abbastanza simile. Oppure diamo un'occhiata a Syphon Filter o al sottovalutato Tenchu.

Internet:
the FREElosophy.



*Accesso al costo di una telefonata urbana in tutta Italia entro agosto 99. Verifica online la data effettiva di attivazione del servizio nella tua città.

Tiscali Free Net non è solo un abbonamento gratuito, è l'innovativa filosofia Internet di Tiscali. Oggi l'abbonamento gratis, domani gratis molti servizi in più, ulteriori capitoli di un approccio più vicino alla natura stessa di Internet: the FREElosophy arriva in rete.

Capitolo 1: abbonamento Internet gratuito in tutta Italia*

ABBONAMENTO PERSONALE

- 1 accesso analogico a 56K o ISDN.
- 1 casella di posta elettronica.
- 20 MB di spazio per il tuo sito web privato o aziendale.

ABBONAMENTO LAN AZIENDALE

- 1 accesso analogico a 56K o ISDN per la rete locale della tua azienda.
- Un numero illimitato di caselle di posta.
- 20 MB di spazio per il tuo sito web aziendale.

ATTIVA SUBITO IL TUO ABBONAMENTO GRATUITO AD INTERNET:

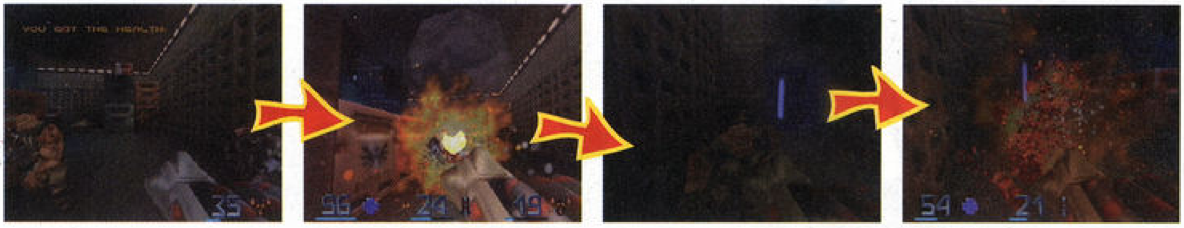
- Online: www.tiscalinet.it/attivazioni, inserendo il codice gamesmaster7135 - freenet
- Televideo: pagina 630 di TMC Video;
- Numero verde: 162-910091

TISCALI free NET

www.tiscalinet.it

DATI ▸ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 108.900 IN USCITA A: ORA

Beh, Bond non poteva certo sperare di passarla liscia per sempre. Il miglior gioco per PC fa il suo debutto sulle console... ed è eccezionale!



QUAKE 2



Anche se Goldeneye ha rivoluzionato il mondo degli sparatutto in prima persona, Quake e i suoi cloni hanno tirato diritto senza farci caso. Astuzia? No, grazie. Personaggi? Macché. Realismo? Stiamo scherzando?! In Quake si tratta di uccidere, punto e basta. Mostri, violenza, armi e sangue: il tutto in dosi massicce.

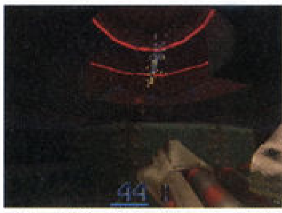
Purtroppo per gli utenti di console, solo i possessori di PC hanno potuto finora sperimentare Quake nel modo adeguato. La versione per Nintendo 64 uscita nel 1998 era infatti un titolo totalmente spento in confronto.

GM CAPOLAVORO

MODALITA'

Un anno dopo, tutto è cambiato. Ecco Quake 2 in versione per Nintendo 64 e si tratta di una conversione fenomenale.

Tutto ciò che ha reso grande la versione per PC è sopravvissuto al passaggio alla cartuccia: la velocità, la potenza di fuoco, gli enormi livelli, la tensione e i favolosi scontri a più giocatori. È tutto presente in abbondanza: finalmente Goldeneye ha un degno rivale sul ring del gioco a più giocatori.



▲ La modalità a più giocatori, con dieci livelli, mette davvero in ombra quella a giocatore singolo.



► Proprio come in Goldeneye, c'è uno schermo indipendente per la scelta delle armi.

1 Mangiare il vicino!

I nostri nemici sono noti con il nome di Strogg e infestano ogni livello in diverse varietà.



▲ Un colpo di lanciarazzi taglierà a metà questi smilzi figuri.



▲ Avanti, tesoro...



▲ Cani Strogg mutanti! Devono aver mangiato cibo per cani prodotto a Chernobyl.



► Ehi, grassone. Ti lascio stare, basta che prometti di non respirare vicino a me.



► Spediamogli addosso un razzo a lunga gittata e preghiamo che muoia al primo colpo. Altrimenti ci darà la caccia...





▲ Questo era ancora più brutto prima del nostro intervento di chirurgia estetica calibro 12.



▲ Ahia! Beccarsi un razzo a questa distanza non è esattamente divertente.



◄ Manca una sola missione per concludere. Il gioco sta per farsi molto duro.



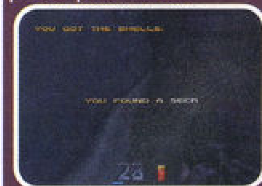
▼ Un massacro. Non è un bel modo per andarsene.



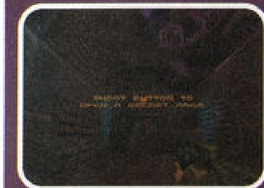
▼ Nel cuore dell'avamposto degli Strogg.

2 Segreto!

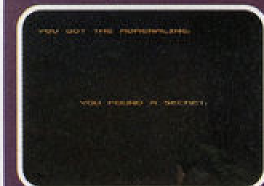
Nella migliore tradizione Doom/Quake, dovremo scovare un certo numero di aree segrete per completare i livelli.



▲ Non ci accorgiamo che si tratta di un'area segreta fino a quando non ci siamo dentro.



▲ Altre volte verremo gentilmente spediti nella direzione giusta. Grazie mille, Quake!



▲ L'adrenalina è uno degli elementi più caratteristici delle aree segrete.

3 Giochiamo a bandiera...

Flag Wars è una modalità di gioco favolosa se si dispone di un buon compagno di squadra. Uno di noi difenderà la base, mentre l'altro andrà a caccia della bandiera nemica.











▲ Il giocatore numero 1 ha individuato la bandiera nemica. Non perdiamo tempo, andiamo a prenderla!

◀ La conquista della bandiera rappresenta solo metà del lavoro. Poi dovremo ritornare alla nostra base.

▶ Un compagno di squadra armato di BFG rappresenta un notevole vantaggio quando si tratta di difendere la nostra bandiera.

4 Editor

Potremo personalizzare il nostro personaggio scegliendone un nome, un volto e un colore, il che renderà gli scontri multipli molto più personali. Dopo ogni decesso, il computer registrerà chi è morto e come.



▲ I nomi standard sono tutti cose tipo Viper, Night e Point. Point? Perché?



▲ Potremo salvare sul controller pak il nostro colore, nome e stile di comando preferito.

ULTRAVELOCE

La prima cosa che noteremo sarà che potremo muoverci circa 10 volte più velocemente che in Turok 2. Anche i comandi sono perfettamente equilibrati e le animazioni fluidissime faranno sì che prendere di mira e colpire un nemico girandogli attorno diventi per noi quasi una seconda natura. Nella modalità a giocatore singolo, benché non al livello di Goldeneye, è di gran lunga migliore della scialba conversione del Quake originale. Tutti i 19 livelli sono stati progettati espressamente per il Nintendo 64, mantenendo soltanto i nemici e le armi presenti nella versione per PC. Praticamente tutto il resto è stato eliminato e rifatto da cima a fondo. I migliori livelli sono i primi, in cui gli Strogg sono relativamente poco numerosi e gli enigmi piuttosto semplici. Dopo un po', però, la quantità di interruttori da azionare e di incredibili salti da effettuare, a cui si uniscono nemici sempre più pazzeschi, rende il gioco tremendamente difficile.

A PIÙ GIOCATORI

I suddetti scontri di gruppo sono l'elemento essenziale di Quake 2. Raduniamo tre amici, colleghiamo





▲ A differenza di quanto avviene nella versione per PC, il mitra non ci saltellerà tra le mani quando faremo fuoco: così ci sarà più facile mirare.

◀ Preparatevi ad assaggiare del piombo, amici. Grazie a questo possente arsenale di armi pesanti, avete un appuntamento con la morte...



▲ Non dovremo faticare troppo per trovare cadaveri in Quake 2. Basterà fare un giro in silenzio: potremo localizzarli attraverso il ronzio delle mosche impegnate a banchettare con le loro carni... Slurp.



▲ Ho un regalino per te. Avvicinati... No, più vicino... Ti piacerà un sacco...



▲ Occhio all'indicatore delle munizioni, perché la maggior parte delle armi di questo gioco fa fuori un sacco di proiettili. Solo la pistola ha munizioni illimitate.



▲ I barili sono lì apposta perché noi li colpiamo. Calcolando bene i tempi potremo servircene per spappolare un intero gruppo di nemici in un colpo solo.

5 Zero in condotta!

Dopo aver completato la modalità a un giocatore potremo misurarci con l'ottimo livello Zero, che ci metterà a disposizione una quantità illimitata di razzi e sei nemici duri come il ferro da eliminare.

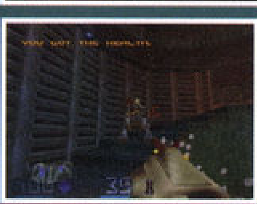




▲ Questo robot alieno volante è veramente durissimo.



▲ La cosa buffa è che potremo affrontare questo livello anche in gruppo.



▲ Non preoccupiamoci di raccogliere oggetti: dovremo rispettare un rigido limite di 1 minuto e 40 secondi per completare il livello. Un lavoro per veri esperti.



◀ L'unica arma che troveremo in questo livello è il lanciarazzi.

NEMICI: MILIONI
ARMI: DIECI
LIVELLI: 19
ARMA MIGLIORE: LANCIARAZZI
NEMICO PIÙ TOSTO: STROGG VOLANTE
PEGGIOR ARMA: PISTOLA

6 Grazie mille, ragazzi!

Visitando il campo di detenzione degli Strogg troveremo molti marine nostri commilitoni, catturati e gettati in catene dal nemico. Se saremo a corto di munizioni, potremo farli a pezzi per poter contare su un rifornimento gratuito! Ciò che loro perderanno, lo guadagneremo noi.



▲ Vorrebbe uscire da quella cella buia, ma non possiamo fare nulla per lui.



▲ Ehm... ti spiace se ti chiediamo in prestito un po' di armatura?



▲ Come? Beh, se non vuoi dividere con noi, allora devi morire. Beccati questa!



▲ Quando lo avremo abbattuto, facciamo a pezzi il cadavere per essere più sicuri.

il nostro Nintendo 64 con il televisore più grosso che riusciamo a trovare ed ecco il miglior videogioco di gruppo dalla comparsa di quello con James Bond e la gustosa fanciulla in minigonna. Niente abiti succinti, qui: solo livelli incredibili di violenza sanguinaria.
A nostra disposizione avremo anche una vasta scelta di armi potenti ed esplosive. Basterà un solo colpo del super-fucile per abbattere un avversario. Se però ci sentiremo ancora più assetati di sangue, potremo tentare di spedire una granata tra i piedi di qualcuno, facendolo saltare per aria e spruzzando i suoi pezzettini in giro per una vasta area, il tutto accompagnato dall'opportuno rumore di spappolamento...



PERFEZIONE

Insomma, è quanto di più rapido e frenetico potremmo desiderare. La velocità non risente eccessivamente della presenza di quattro giocatori, il che significa che non ci capiterà mai di finire a pezzetti perché tutto quanto inizia a incepparsi nel momento cruciale. L'unica riserva, secondo noi, è il fatto che avremo assolutamente bisogno di un expansion pak per giocare con più di due giocatori per essere certi che l'azione di gioco continui a scorrere fluidamente. Anche se utilizzeremo solo la modalità a giocatore singolo, Quake 2 rimane un ottimo acquisto: gli scontri di gruppo però sono veramente troppo favolosi per perderseli. Perciò, meglio mettere insieme un po' di amici...



▲ Ci sono anche i fucili mitragliatori, l'arma tradizionale della serie Doom/Quake. L'animazione è abbastanza elementare.



▲ Qui c'è buio e l'ingresso non è facile da trovare. Continuiamo a cercare.

▼ Per fortuna c'è questo grande pannello di vetro tra noi e lui.





▲ Ci vogliono più o meno 50 colpi per abbattere un avversario di queste dimensioni. Continuiamo a sparare...



◀ Una volta che sarà a terra, potremo far esplodere il suo cadavere con un'ultima fucilata.

7 Tempo!

Un'altra novità grandiosa nella modalità a più giocatori è la possibilità di saltare da un livello all'altro mantenendo il calcolo del punteggio. Così potremo affrontare un torneo nelle nostre arene preferite e calcolare il punteggio totalizzato dopo averle visitate tutte.





▲ Se cambieremo livello quando saremo sul punto di essere uccisi, probabilmente i nostri amici ci faranno fuori sul serio.



◀ Totalizziamo una buona quantità di punti in un livello, poi passiamo al successivo per dimostrare la nostra bravura in Quake 2.

8 Prima e dopo la cura...

Chi sa dire quale immagini è tratta dalla modalità espansa? Solo con il gioco in movimento si può notare la differenza.



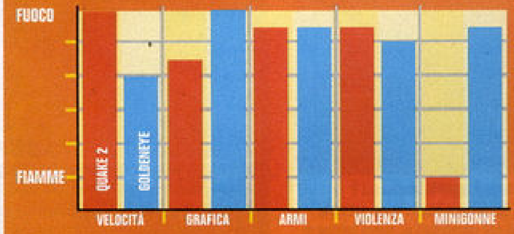
▲ Qui era installato l'expansion pak... visto?



▲ Qui, invece, il gioco su un Nintendo 64 senza espansione. O è il contrario? Mmm...

SCONTRO DI TITANI...

James Bond ha ancora la stoffa per essere il re del Nintendo 64 o i malvagi Strogg stanno per spodestarlo?



"La velocità, la potenza di fuoco, la tensione e soprattutto i fantastici deathmatch. È tutto presente in abbondanza."

il giudizio

aspetto

I menu sono essenziali, gli scenari grezzi, ma tutto è rapido e scorrevole da mozzare il fiato. Non potremo fare a meno di rimanere impressionati.

giocabilità

È un gioco destinato soprattutto alle sfide di gruppo ma ciò non significa che non ci divertiremo un mondo anche giocando da soli.

longevità

Ce li abbiamo tre amici appassionati di Quake? Beh, allora questo gioco resterà fisso nella nostra console fino all'arrivo di Perfect Dark.

il meglio

Vedere gli amici sparpagliarsi terrorizzati quando lanciamo una granata in mezzo a loro. Da ridere? Da strozzarsi dalle risate...



il peggio

L'orrenda difficoltà dei livelli più avanzati del gioco e l'impossibilità di salvare a metà livello.



Come gioco a un solo giocatore Quake 2 è già buono, ma quando si tratta di scontri di gruppo è praticamente perfetto... con l'expansion pak, **beninteso.**

90%

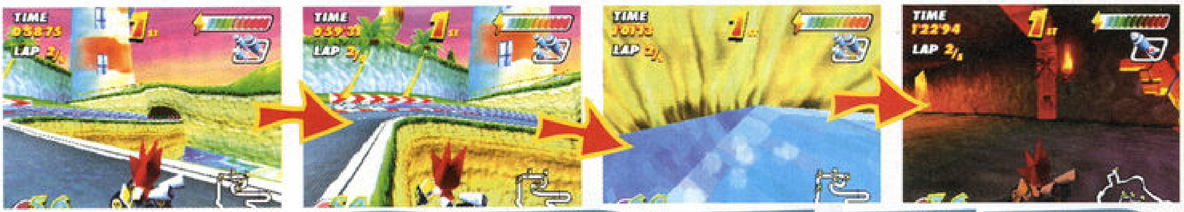
Se ci piace questo proviamo... Le modalità a più giocatori di Goldeneye offrono un'esperienza assassina più intelligente e Turok 2 è più sanguinario.



Il Campionato comincia anche con PCCalcio
PC CALCIO PLUS 7
'99-2000
Con tutte le Stelle della nuova stagione
Campionato Manager e Manager-Pro 99/2000
Tutti i dati del Campionato 98/99
Aggiornamento dei più importanti Campionati Europei
Ottimizzazione per i computer più lenti
PCCalcio7 adesso
INCLUDE GRATIS
PCCalcio7 PLUS
Per solo: L.35.000
PC CALCIO 7
STAGIONE '98-99
PC CALCIO PLUS 7
MANAGER E MANAGER-PRO
'99-2000
Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC.
©1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.
dinamic
MULTIMEDIA
Sei già in possesso di PCCalcio 7?
Scendi in campo con PCCalcio 7 Plus*,
l'aggiornamento per la stagione '99-2000
a sole
L.14.900
*Ricorda: PCCalcio Plus richiede l'installazione di PCCalcio 7 sul tuo computer.

PlayStation

Sapevamo che era bello. Sapevamo che c'erano un sacco di aggeggini interessanti. Quello che non sapevamo era che questo gioco ha la velocità di un piccolo razzo intergalattico. Yoo-hooooo!



SPEED FREAKS



▲ Quando andiamo alla velocità massima l'eccitazione sale a livelli incredibili.

I tipi strani sono un po' dovunque. Li incontriamo sull'autobus e nei negozi. Magari siamo pazzi noi stessi, ma cerchiamo di non darlo a vedere.

Ce ne sono di ogni tipo, ma quelli che c'interessano sfrecciano a 160 km/h, sganciano una bomba nella nostra direzione e schizzano via, lasciandosi alle spalle l'eco delle loro risate.

NON BELLI

La prima cosa da dire è che i personaggi di Speed Freaks sono brutti. Teste, piedi e mani grosse: sembrano uno scherzo della natura. Questo però è il nocciolo della questione. Dobbiamo "provare il desiderio" di sparare loro un razzo a distanza ravvicinata, per poi concludere l'operazione sbattendoli fuori strada. Dobbiamo odiarli in gara. Questo tipo di malvagità è forse l'ostacolo principale che altri giochi simili a Mario Kart non sono riusciti a superare. Speed Freaks lo salta di slancio e continua la sua corsa.

Il mistero, forse, sta nella ragione per la quale il regno di Mario Kart è durato così a lungo. In effetti ha seguito la formula classica dei giochi per le console a 16 bit e aveva anche un'ottima modalità per più giocatori, ma l'aspetto visivo non era gran che, la modalità per un giocatore era troppo facile e molti tracciati non

1 Predator!

Gli oggetti da raccogliere sono la linfa vitale dei giochi di corsa e Speed Freaks ne ha a bizzeffe. Si va dai semplici missili alle onde d'urto elettroniche, fino a un oggetto che ci fa in pratica diventare delle specie di Predator invincibili. È un vero piacere usarle contro i nemici.





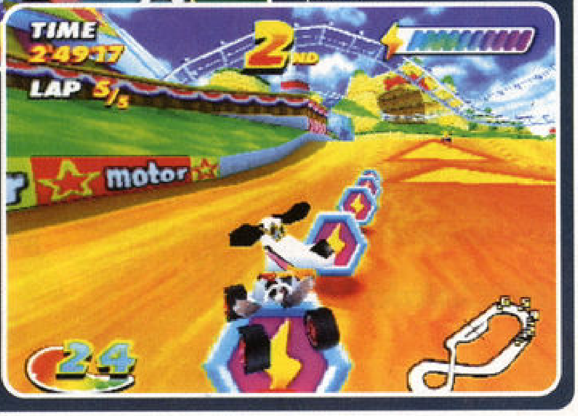
▲ Il missile teleguidato a forma di pesce fa davvero un bel lavoro. È anche molto bello.

▶ Ogni power-up lampeggiante può essere utilizzato per dare delle accelerazioni improvvise.

◀ Mitragliatrici scatenate. Se mettiamo a segno la metà dei colpi a disposizione l'auto avversaria va fuori strada.

▼ No, non è una 4X4 in scala ridotta. Lo "sfonda ruote" gonfia i pneumatici e li fa saltare in aria!







▲ Questi power-up per la velocità aumentano al massimo la barra dell'energia.



▲ La modalità per quattro giocatori è magica. È il gioco di go-kart più pazzo che ci sia.

▼ Usiamo le accelerazioni in maniera strategica quando affrontiamo le curve in derapata. Utile.







2 Attacco al circuito!

Speed Freaks è speciale sotto ogni profilo. Tutti e 12 i tracciati sono stupendi: gole bellissime, cascate eccezionali e salti incredibili.





▲ Voliamo sopra la sabbia e facciamo presa sul veloce asfalto.



▲ Dobbiamo mantenere una velocità sostenuta per evitare l'acqua, dato che ci rallenta.



▲ La grafica degli effetti "acquatici" è eccellente. Queste cascate sono davvero bellissime.

▲ Uau! Resteremo talmente affascinati dai vulcani che probabilmente andremo a finire dritti nella lava.



Vietato calpestare il prato! Un bel tocco di verde ai bordi della strada. ►



▲ Una grossa medusa fantasma che succhia l'energia vitale. Bell'arma.



▲ È tempo di usare i power-up per accelerare e rientrare in gara. A tutta velocità, Monty!





> "I personaggi di Speed Freaks sono brutti. Teste, piedi e mani grosse: sembrano uno scherzo della natura"

erano abbastanza grandi o impegnativi. Mario Kart occuperà sempre un posto speciale nella nostra collezione di giochi, ma Speed Freaks viene subito a ruota.

PROGETTAZIONE

La cosa strana è che si tratta di un gioco per PlayStation.
Molto merito va a chi ha progettato i tracciati. Sono riusciti a inserire parti sabbiose e fangose, ostacoli d'acqua, strade normali e curvoni veloci in tracciati che anche Colin McRae avrebbe affrontato con cautela.

GRAFICA

È fondamentale imparare a guidare sulle varie superfici, ricordando di usare il freno a mano nei tornanti asfaltati o di far ruotare il nostro veicolo a mezz'aria dopo un salto. Oltre a questo ci sono tanti power-up e molte armi da utilizzare. Ogni icona lampeggiante che raccogliamo incrementa la barra dell'energia. Ci sono bombe, missili e mitragliatrici d'ogni tipo da raccogliere e utilizzare contro gli avversari. È meglio di Mario Kart? Facciamo un respiro profondo e non facciamo i sentimentali: la risposta è "Sì, praticamente sotto ogni aspetto". Speed Freaks è il nuovo re dei go-kart.



▲ Obiettivo inquadrato: facciamo fuoco!

3 Shhh, è un segreto!

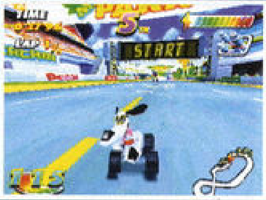
Cosa sarebbe un gioco di corsa senza delle opzioni nascoste e dei personaggi segreti? Risposta: niente di eccezionale. Se vinciamo tutte le gare nei livelli Easy, Medium o Hard, appare un'opzione bonus. Accediamo così a nuove gare, oltre a poter correre nei panni di un cane di nome Cosworth.



▲ Se vinciamo le gare a livello di difficoltà Easy possiamo sfidare Cosworth.



▲ Non ci sono armi in questa gara: dobbiamo soltanto correre come dei pazzi per raggiungere il cagnaccio. Più veloci della luce!



▲ Se battiamo Cosworth possiamo poi gareggiare nei suoi panni. Ansima e rimane a bocca aperta mentre corre!

4 Che tipo strano

Non è facile affezionarsi a un personaggio, ma presto troveremo il nostro preferito, dato che ognuno ha i propri punti deboli e forti.

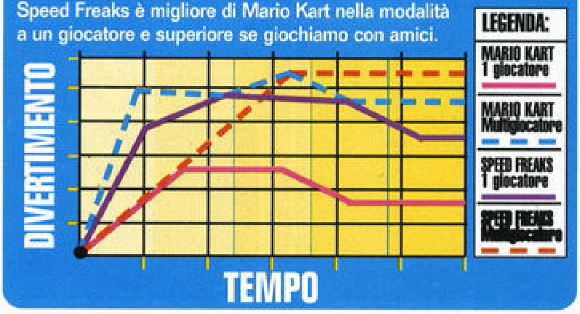


► Monty: è un tipo strano ma è il pilota migliore, a nostro parere. Vinciamo tutto!

◄ Tempest è molto più che strano. Questo mostriciattolo con i capelli a punta ulula peggio di un cane in calore.

PER UN PELO...

Speed Freaks è migliore di Mario Kart nella modalità a un giocatore e superiore se giochiamo con amici.



il giudizio

aspetto

Le schermate delle opzioni sono un po' noiose, ma i tracciati sono tutt'altra cosa. Gli scenari sono bellissimi e sempre diversi.

giocabilità

L'incredibile velocità, l'ottima manovrabilità e le armi bizzarre assicurano partite divertentissime.

longevità

Le gare a livello di difficoltà Easy e Medium non sono molto impegnative, ma quelle a livello Hard sì. E poi c'è la modalità per più giocatori...

il meglio

Andare per sbaglio fuori strada nella curva a gomito a Skate Park e rimanere in testa. Yeee-haaaa!



il peggio

Scomparire dentro a uno stagno. Ci va l'acqua nel naso.



Speed Freaks è un gioco velocissimo e pieno di armi. È una specie di incrocio tra Mario Kart e Wipeout. Non è niente di originale, ma è fantastico.

90%

Se ci piace questo Potremmo fare una partita a Circuit Breakers o a Micro Machines V4.

Gli antichi guerrieri scozzesi mostrano la loro cultura tra un massacro e l'altro. Guerrieri-poeti, alle armi!







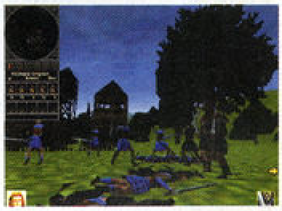




BRAVEHEART









▲ Diciamo la verità: quelli indossano delle gonne. Mah, davvero strano...



▲ E hanno anche i calzini corti. Puah!

Pare che abbiano tagliato un bel po' di scene da Braveheart, il film che dà il titolo al gioco. È stata comprensibilmente prestata maggior attenzione alla preparazione delle battaglie e a far vedere Mel Gibson nel classico gonnellino scozzese, ma avrebbero potuto dedicare qualche minuto ad alcune sequenze cui è stato dato maggior rilievo nel gioco. Mancano, per esempio, scene come quella in cui Mel siede insieme ai suoi compagni, nel tentativo di capire se hanno metallo a sufficienza per costruire abbastanza picche da usare contro la cavalleria inglese.

Braveheart, ambientato nella Scozia medievale, è un gioco di strategia "epica" davvero innovativo e non un prodotto che fa leva esclusivamente sul nome famoso per aumentare le vendite. Il gioco era già stato sviluppato in gran parte prima che qualcuno avesse la brillante idea che mettere la faccia dipinta di blu di Mel Gibson sulla confezione del gioco non sarebbe stato per niente male.

I RE BARBARI

Gran parte del gioco è simile a Civilization, un classico nel genere della strategia, ma in scala ridotta. Abbiamo il controllo di uno dei clan scozzesi che aspirano al trono di Scozia. Ognuno ha i suoi punti forti e deboli: lo stile di gioco è influenzato dalla nostra scelta. Per esempio, se scegliamo il clan dei Monro, di stampo più militarista, usiamo le armate per controllare il nostro territorio e sottomettiamo i gruppi minori. Se invece scegliamo il clan dei Bruce, più propenso al complotto, manderemo in missione dei diplomatici e delle spie per influenzare gli altri gruppi. Possiamo anche puntare sull'economia e vincere grazie agli scambi commerciali.

La maggior parte delle immagini di

1 DANZE DI GUERRA

Per organizzare più facilmente i nostri terribili guerrieri abbiamo a disposizione dei pulsanti per delinearne lo schieramento. Basta premerne uno per riorganizzarli nella formazione desiderata. Ovviamente uno schieramento può essere più efficace di un altro a seconda della situazione.



▲ La formazione in linea è ottima per azioni di difesa o contro le cariche della cavalleria. Per la danza però non è l'ideale.

▼ La formazione a cuneo è ideale per sfondare le linee nemiche.





▲ Una formazione per quando ci troviamo in una situazione estremamente critica e stiamo per essere massacrati.

▼ Possiamo usare anche lo schieramento alla "Via, ragazzi! Di corsa!".





▲ Sembra di assistere a una partita dei Rangers contro i Celtic...



▲ Questa inquadratura è buona, ma di solito usiamo quelle da lontano.

▼ Riprendersi da una bella festa è sempre traumatico e costoso.









PACKARD BELL DA' SPETTACOLO

IL MEGLIO DEL CINEMA A CASA TUA

La tecnologia PACKARD BELL non é mai stata così spettacolare!
Grazie al nuovissimo processore Intel® Pentium® III, al lettore DVD, alle schede audio e video incorporate nei nostri PC, al monitor ultrapiatto LCD, le emozioni visive e sonore che puoi riprodurre a casa tua superano ogni precedente esperienza home-video.
Ma, con un PC PACKARD BELL, non entra in casa solo il meglio del cinema, ma anche l'offerta Internet più completa che tu possa trovare sul mercato per rendere la navigazione più semplice, più veloce, più economica.
Con un PC PACKARD BELL entra in casa tua un corredo software preinstallato straordinariamente ricco, lo stato dell'arte della tecnologia, finalmente a disposizione con un semplice "clic".

Multimedia 6450

- Processore Intel® Pentium® III 450 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 6,4 GB
- Memoria Video V3 8MB TV OUT
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con potenziometro
- Oltre 30 titoli Software

Platinum 7500

- Processore Intel® Pentium® III 500 MHz
- Memoria Ram BX 64 MB
- Disco fisso 13 GB
- Memoria Video 2X AGP 8 MB
- Lettore DVD 6X
- Fax Modem 56,6 kbps
- Monitor 15" con subwoofer
- Oltre 30 titoli Software

Tecnologia allo stato dell'arte · Offerta INTERNET piu' completa
Estrema facilita' di utilizzo · Software preinstallato per tutta la famiglia

Packard Bell®

..é il computer che deve imparare dall'uomo

www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500
Saremo presenti a Smau99 - Pad.11 - Stand D04

intel inside pentium® III

Intel, Intel Inside® e Pentium® sono marchi registrati Intel Corporation
Offerte valide fino ad esaurimento scorte e salvo errori o omissioni di stampa. Le foto sono solo rappresentative. Le configurazioni descritte possono variare senza preavviso.



Shadow Company
Left for Dead
Il primo gioco
strategico in tempo reale
interamente in 3D
Un manipolo di mercenari,
una missione come tante,
ma improvvvisamente qualcosa
va storto: chi vi doveva recuperare
fugge in elicottero, lasciandovi
in balia degli eventi.
Da questo momento tutti
negheranno la vostra esistenza,
e dovrete lottare da soli, per la
salvezza e per la vendetta nei
confronti di chi vi ha abbandonato.
• 15 mercenari con abilità
e personalità specifiche.
• 8 diversi campagne ciascuna
con molteplici obiettivi
e missioni da compiere.
• Scenari in 3D incredibilmente
realistici.
Windows
CD-ROM PC
Sinister Games
Ubi Soft
Entertainment
Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it
3D Planet
Distribuito da:
3D Planet S.r.l. - Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711 - Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.it

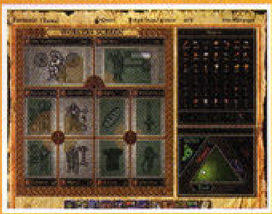
2 Diplomazia e commercio

Gestione economica: se questa espressione ci mette paura, allora è meglio lasciar perdere Braveheart. Ci sono degli strumenti di gestione che ci aiutano, ma dobbiamo controllare tante cose.





▲ Organizzare le spedizioni commerciali ha un'importanza diplomatica fondamentale.

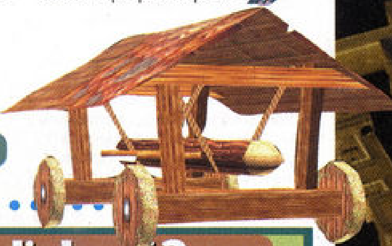


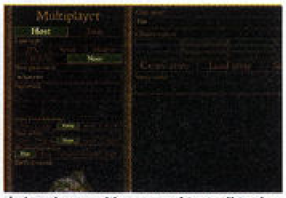
▲ La schermata della nostra città principale ci dice quante scorte abbiamo e quanti dei nostri uomini sono al lavoro. Mmm, ci sono pochi giornalisti che si occupano di videogiochi.

queste pagine non è stata presa dalla parte dedicata alla strategia. Viene dalle sequenze delle battaglie, tutte in un'ambientazione 3D completamente rotabile, che rappresenta una parte di supporto nel gioco. In queste fasi il controllo non è fluido come in altri giochi, ma non è un grosso problema. In generale i combattimenti sono brutali, brevi e confusi, come peraltro accadeva nella realtà durante il medioevo. Le sequenze 3D appaiono anche quando mandiamo in missione una spia o un sabotatore.

PENSATORI

Braveheart è un gioco molto ambizioso. Questo, però, è anche il suo punto debole. Non esiste una curva di apprendimento. Si tratta semplicemente di ricreare un modello della Scozia medievale, popolata di clan sempre in guerra. La parte che spiega il gioco potrebbe essere un po' più completa.





▲ Appaiono molti messaggi testuali tra le battaglie 3D.

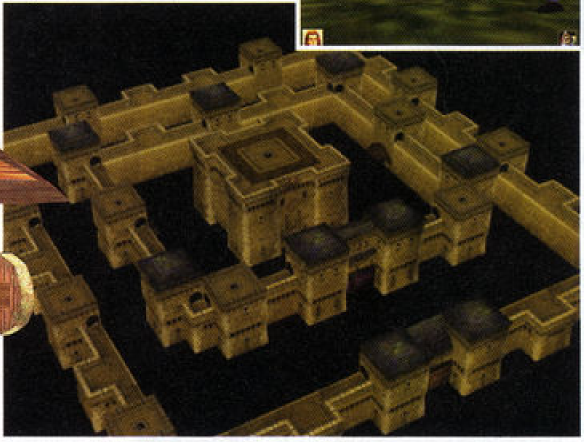


▲ Il colore che scegliamo in battaglia è fondamentale. Davvero.

▼ Possiamo infilzare i soldati inglesi con le picche. È una tattica molto efficace.



▼ Se abbiamo soldi a sufficienza possiamo costruirci un castello, dove brontolare del sangue che non ci laveremo mai dalle mani.



3 Chi ci giudicherà?

Beh, i nostri amici, praticamente. La modalità per condurre una campagna completa è per un solo giocatore, ma possiamo anche sfidare degli amici in brevi battaglie. Se non ne abbiamo, possiamo combattere contro i clan controllati dal computer. Un bel modo per passare una giornata nelle Highlands.





▲ Se riusciamo a creare un'armata molto potente, è bene salvarla.

◄ Dobbiamo scegliere il nostro generale, tenendo presente che i migliori ci costano più punti. Esosi!

4 Lo spionaggio

Le informazioni sono potere, quindi meglio mandare in missione una specie di James Bond medievale a spiare il nemico.



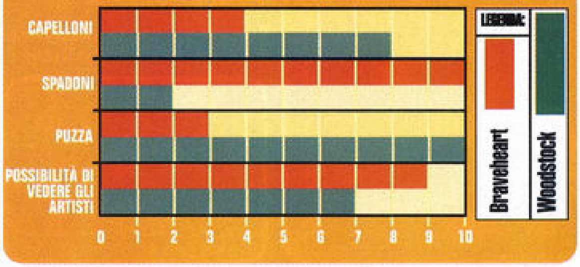
▲ Decidiamo la destinazione con la comoda opzione di zoom sulla mappa.



▲ Quando ci infiltriamo possiamo studiare la situazione nella visuale in prima persona.

LA GUERRA DEL FANGO...

Dei brutti ceffi coperti di fango? Facciamo un paragone tra Braveheart e la gente che partecipa ai festival rock all'aperto.



❝Il controllo della battaglia non è fluido come in altri giochi, ma non è un grosso problema dato che la maggior parte dei combattimenti è brutale, breve e confusa.❞

il giudizio

aspetto

Le sequenze delle battaglie sono belle e truculente come nel film. Le sezioni di strategia basate sulle icone sono così così.

giocabilità

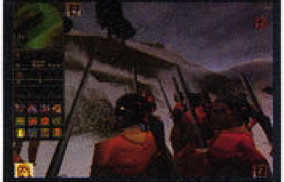
Enorme, fa quasi paura. Se abbiamo un cervello molto sviluppato e una grande dedizione, il gioco potrebbe durare secoli.

longevità

Ci vorrà un anno intero per scoprirne tutti i segreti, senza riuscire a giocarci nel modo migliore.

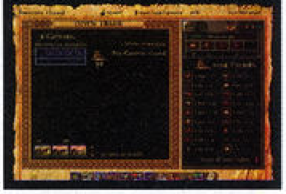
il meglio

La violenza pura e semplice delle battaglie. Sangue e massacri a non finire...



il peggio

Il termine della sezione di spiegazione, quando ci rendiamo conto che dobbiamo fare tutto da soli.



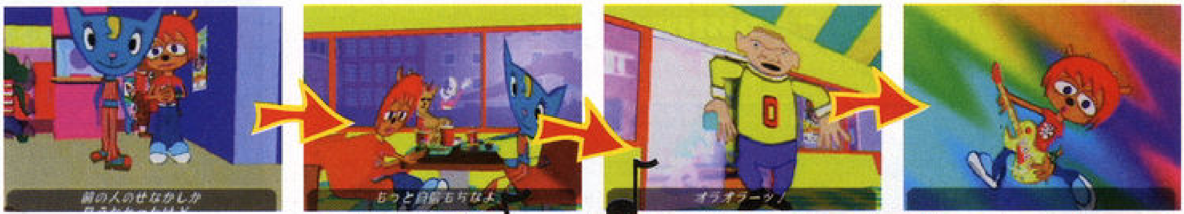
È davvero un gioco difficile, ma si tratta di un gioiello nel genere della strategia: perfetto per chi ha la pazienza di affrontare questo tipo di giochi.

85%

Se ci piace questo proviamo
Civilization: Call to Power è simile a Braveheart per quel che riguarda la costruzione di un vero impero.

DATI ▸ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 99.900 IN USCITA A: OTTOBRE

Una pecora che duetta con un castoro proprietario di una segheria? Non può che trattarsi del bizzarro e splendido seguito del curioso PaRappa The Rapper.



UM JAMMER LAMMY



Quindi, il più celebre gioco musicale basato su personaggi a due dimensioni in un mondo tridimensionale ha finalmente un seguito. OK, PaRappa The Rapper era anche l'unico gioco di questo tipo fino all'uscita di questo seguito, ma si può comunque considerare come un bizzarro classico. Peccato che l'abbiamo comprato solo 27 persone... ma non si può avere tutto dalla vita, no?

PAZZESCO

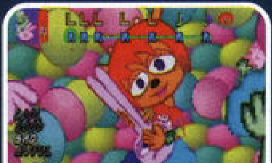
Sì che si può, invece. Due anni dopo PaRappa, in cui abbiamo visto una cipolla dare lezioni di Kung-Fu e un pollo gestire una televisione, ecco Um Jammer Lammy, con le sue balie-millepiedi e personaggi che ritornano sulla terra dall'inferno via fax. Un po' di confusione? Proviamo a pensare alla gente che produce questo genere di giochi: deve essere completamente fuori di testa!

TUTTI INSIEME

Proprio come in PaRappa dovevamo riprodurre le parole cantate da una serie di bizzarri personaggi creando così un rap abbastanza decente da permetterci di passare al livello successivo, anche in Um Jammer Lammy si tratterà di seguire il ritmo della star di turno. In questo caso, però, il personaggio principale imbraccia una chitarra. Lammy è una pecora che sogna di sfondare con il proprio gruppo e che incontra una serie di contrattempi sulla strada per il primo grande concerto. Tipicamente, ciascuno di questi incontri musicali si può classificare con l'etichetta di 'bizzarro': Lammy entra infatti in un mondo di sogni in cui ogni oggetto si trasforma in una chitarra che può suonare. Perciò, quando si imbatterà in un edificio in fiamme, finirà per duettare con il capo dei pompieri suonando... ehm, una manichetta antincendio. Più avanti, ecco una sega a motore, un aspirapolvere e un bambino... no, non stiamo avendo le allucinazioni, a differenza degli sviluppatori del gioco. Tutti e tre gli elementi avranno infatti un ruolo nel viaggio di Lammy alla volta del concerto. Ancora confusi? Beh, se non abbiamo provato PaRappa o Bust-A-Groove, tutte queste stranezze rischiano di allontanarci fin da subito da questo gioco. Tuttavia, se i termini 'divertimento', 'originale' e 'spassoso' fanno parte del nostro vocabolario di

1 Ridicolo!

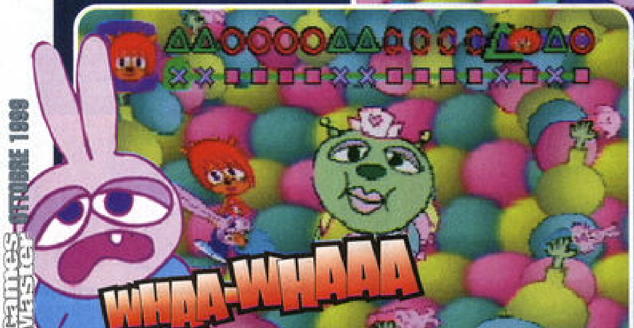
Certo, ridicolo, ma anche maledettamente divertente. Il livello con i bambini presenta il miglior pezzo rock di tutto il gioco, un brano in grado di far uscire il Noel Gallagher che è in noi. Speriamo solo che i servizi sociali stiano guardando da un'altra parte...



▲ Il tentativo di Lammy di suonare una ninnananna al coniglietto comincia male.

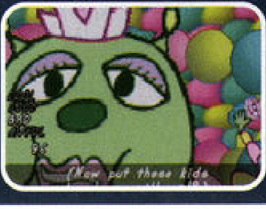


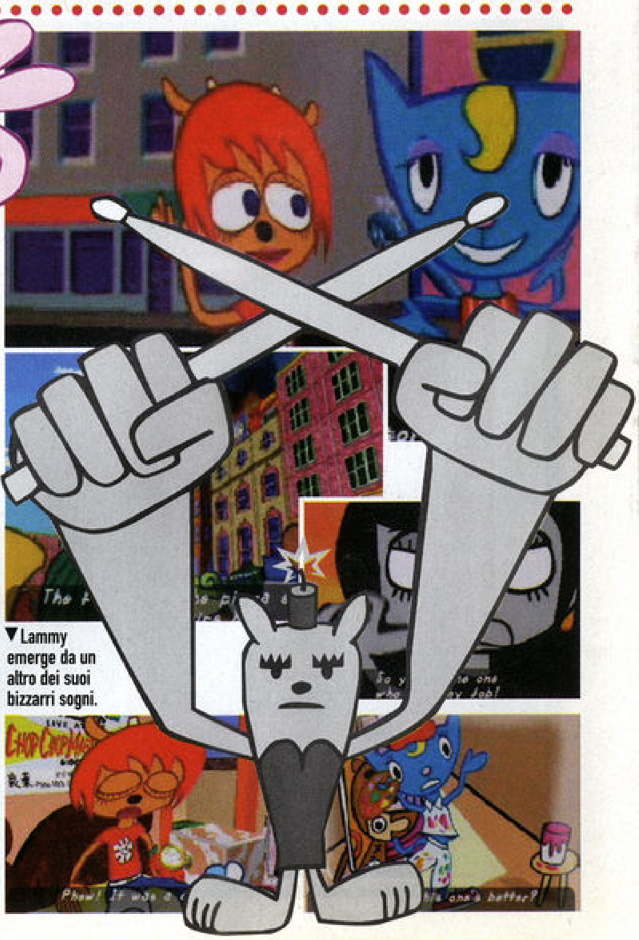
► Inutile fargli il solletico sul nasetto: solo la musica può farlo addormentare.



◄ Proprio quando eravamo convinti che più strano di così non potesse diventare, ecco che gli sfondi prendono vita!

▼ Cathy Pillar, la balia dalle molte zampe, si unisce al gruppo e accelera il ritmo.





▼ Lammy emerge da un altro dei suoi bizzarri sogni.


TAKE CONTROL
Distribuito da
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI
1999 smau
3D Planet vi aspetta
dal 30 settembre
al 4 ottobre
in SMAU
Fiera di Milano
Padiglione 25/1
Stand D28-E2
e sul nuovo sito internet
www.3dplanet.it
P120
PAD PER PC
SP550
PAD & STICK
PER PC
ST110
STICK PER PC
Saitek
adv: info@graphimage.it
graimage.it
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Sei un pilota PC?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?
La soluzione....

F1 micro

Volante per PC con effetto RUMBLE e pedaliera



Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi Playstation, anche quelli dell'ultima generazione.

Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto RUMBLE è incorporato nel volante stesso.





Impugnatura in gomma anti-scivolo



Design compatto



Pedali del freno e dell'acceleratore

ACTUAL-SIM
da **ZYE Technology**

Distribuito da C.T.O.

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

2 Le fiamme dell'inferno!

Lammy muore e va all'Inferno... e dire che sembrava una brava pecorella! Qui dovrà suonare letteralmente per salvarsi la vita, in modo da poter ritornare fra i mortali.





▲ Le parole delle canzoni non miglioreranno di certo, ma di solito saremo troppo occupati per notare quanto facciano schifo.



▲ La malvagia cimice verde, seguace del demonio, aspira all'anima di Lammy.

◄ Visto il 'triste mietitore' che contribuisce al concerto?





▲ Pizze. Costituiscono la razione standard dei vigili del fuoco, si sa.

"Una sega a motore, un aspirapolvere e un bambino: non è un'allucinazione, tutto ha un ruolo nel viaggio di Lammy verso il concerto."



videogiocatori, allora vale la pena tirare il fiato e affrontare questa serie di bizzarrie. Sotto le varie improbabili schitarrate, infatti, batte il cuore di un gioco veramente buffo.
L'azione di gioco in sé non potrebbe essere più semplice. Il personaggio che 'conduce' il livello esegue la propria parte, che può consistere sia in un brano di una canzone che in un accordo di chitarra, dopodiché noi la copiamo servendoci delle indicazioni che compaiono sul video comunicandoci quale pulsante premere. Se il giudizio che otterremo sarà 'Bad' o 'Awful' dovremo ritornare all'inizio del livello. Niente di più facile.

GLI EXTRA

Completando il gioco avremo accesso a una nuova modalità, in cui noi nei panni di Lammy e un nostro amico, che interpreterà la fotocopia di Lammy stessa, potremo ricominciare da capo in collaborazione. Una volta completato il gioco in questo modo otterremo altre due modalità.
Una di esse è una modalità a due giocatori l'uno contro l'altro, che rappresenta senza dubbio l'elemento migliore di tutto il gioco; l'altra ci consentirà di reintrodurre nella storia di Lammy nientemeno che lo stesso PaRappa, con una serie di nuovi pezzi.

La longevità del gioco, quindi, dovrebbe essere abbastanza estesa.

ARMI?

Se a questo punto stiamo cominciando a chiederci "Si, ma le armi?", allora Lammy non è pane per i nostri denti.Per quanto possa essere divertente e piacevole da ammirare, Lammy non è che una pecora a due dimensioni.
La modalità a un giocatore ci offrirà una lunga serata di divertimento, ma come in molte altre cose della vita, in due è molto meglio.

3 Bello, come strumento!

Nel corso del gioco, Lammy suonerà ogni tipo di oggetti domestici, dispositivi vari e neonati: la sua immaginazione avrà completamente la meglio su di lei. Nella mente di Lammy, qualsiasi oggetto può diventare una chitarra. Beh, dopotutto questo è il suo mondo: noi siamo semplici visitatori.





▲ Comandi di volo usati come una chitarra! Gli assoli di Lammy fanno volare.

4 Meglio che a Sanremo!

Se otterremo il giudizio 'Cool' potremo attraversare il livello suonando i nostri brani. Il che non è male.



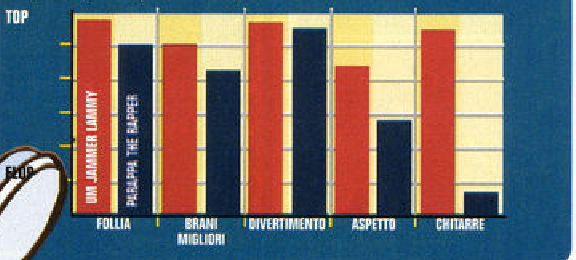
Avanti, ragazzina, dacci dentro con quella chitarra!



▲ Zero G duetta con la nostra pecorella. Peccato che il suono non sia gran che.

HIT PARADE...

Nella classifica dei più folli giochi musicali i contendenti per il primo posto sono due...



il giudizio

aspetto

Variopinto, bizzarro e brillante. L'unico gioco vagamente paragonabile è il suo diretto predecessore.

giocabilità

Forse un po' ripetitiva, ma superare tutte le modalità a un giocatore e quella a due è fantastico.

longevità

Ancora una volta, la modalità a giocatore singolo è breve e divertente ma coinvolgendo un amico sarà tutta un'altra musica.

il meglio

Il duetto con la simpatica Cathy Pillar. Un tripudio di rock'n'roll!



il peggio

Come in PaRappa, la modalità a un giocatore è un po' breve. Per fortuna ci sono le nuove opzioni a due!



Gradisce qualcosa di molto insolito per il weekend, signore? Mmm, ottima scelta. Come PaRappa, Lammy è veramente notevole ma **bisogna abituarcisi.**

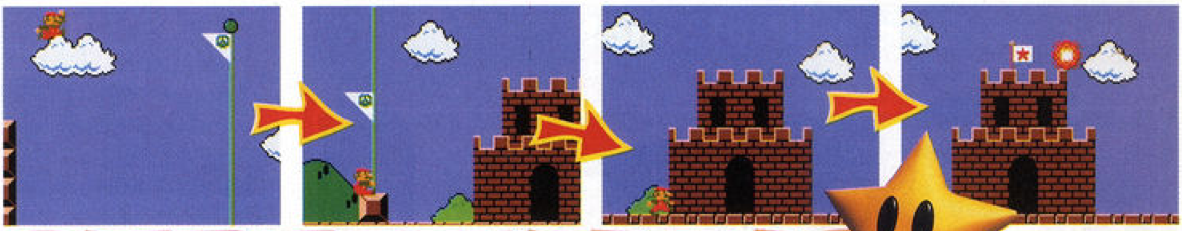
81%

Se ci piace questo proviamo... Ovviamente, un assaggio di PaRappa The Rapper o magari un pizzico di Bust-A-Groove.

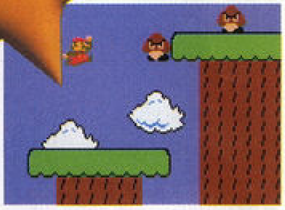
DATI ▶ FORMATI: GAME BOY COLOR · EDITORE: NINTENDO · IN USCITA A: ORA · GENERE: PIATTAFORME · PREZZO: L. 69.900 · GIOCATORI: 1-2 · SVILUPPATORE: NINTENDO · ALTRE VERSIONI: NESSUNA

GAME BOY COLOR

L'avventura originale di Super Mario arriva sul Game Boy, ma siamo sicuri che sia un bel gioco adesso come lo era nel 1984?



SUPER MARIO BROS DX

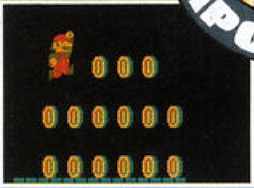


1 Punteggio!

I giocatori più esperti di Super Mario Bros sanno come guadagnare punti segreti con le tecniche più raffinate.



▲ Possiamo vedere questi fuochi artificiali grazie a una tecnica segreta.



▲ Seguiamo le tubature per scoprire stanze segrete piene di monete d'oro.

GM CAPOLAVORO

Magari non lo sappiamo, ma ogni volta che abbiamo giocato a un videogioco è come se avessimo giocato a Super Mario Bros. La ragione è che questo gioiellino di Nintendo, che risale ormai a quasi quattordici anni fa, ha inventato il genere dei giochi di piattaforme, oltre a una serie di caratteristiche che troviamo in moltissimi titoli per PC e console. Tutti i personaggi che saltano su una piattaforma o sulla testa di un nemico, scoprono zone segrete o prendono power-up in pratica rendono omaggio a questo vecchio ma intramontabile videogioco.

SEMPREVERDE

Nonostante la sua età, Super Mario può insegnare un paio di cosette a tutti gli altri giochi. È vero che non dobbiamo far altro che correre, saltare, nuotare, saltare su tartarughe e simili, ma rimane un gioco molto divertente grazie ai controlli davvero efficaci e ai livelli molto dettagliati. È un'esperienza davvero unica prendere a calci il guscio di una tartaruga per eliminare un gruppetto di nemici.

LUNGA DURATA

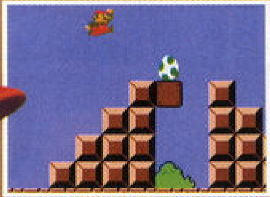
Dato che il gioco è davvero bello, non ci fermeremo finché non lo avremo finito. Fortunatamente Nintendo ha inserito una serie di novità nella cartuccia per prolungare il divertimento. Oltre a tutti i livelli segreti e alla possibilità di riaffrontare ogni livello sotto forma di sfida a tempo o a punteggio, c'è anche un sottogioco molto divertente in cui dobbiamo completare un livello prima di un perfido fantasmino. Se abbiamo una stampante per Game Boy o un cavo di collegamento, possiamo stampare degli adesivi o sfidare un amico nella modalità per due giocatori, che comprende otto livelli ben progettati. Divertimento doppio!

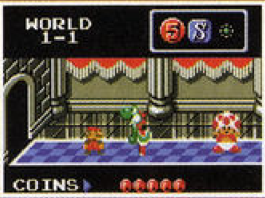
MOLTO BENE!

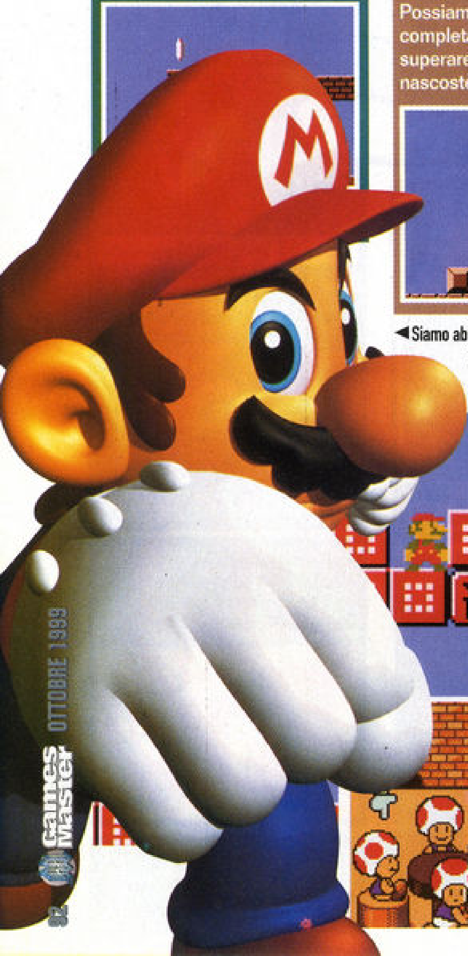
A essere onesti, non abbiamo trovato dei grossi difetti in Super Mario Bros DX. I programmatori hanno dovuto restringere un po' lo schermo di gioco del titolo originale per via delle limitazioni grafiche, ma questo titolo è il massimo per il Game Boy. Tutti lo dovrebbero avere.

2 Sui nostri passi

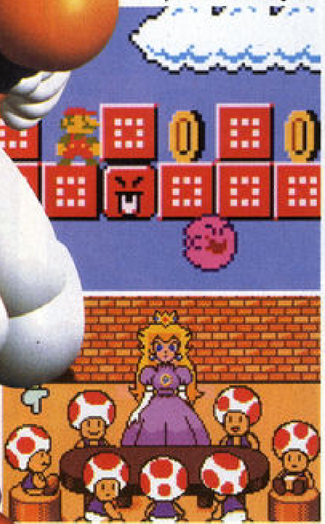
Possiamo visitare nuovamente ogni singolo livello che abbiamo completato grazie a una modalità speciale in cui dobbiamo superare un punteggio prestabilito e trovare cinque monete rosse nascoste. C'è anche un uovo di Yoshi nascosto da qualche parte…





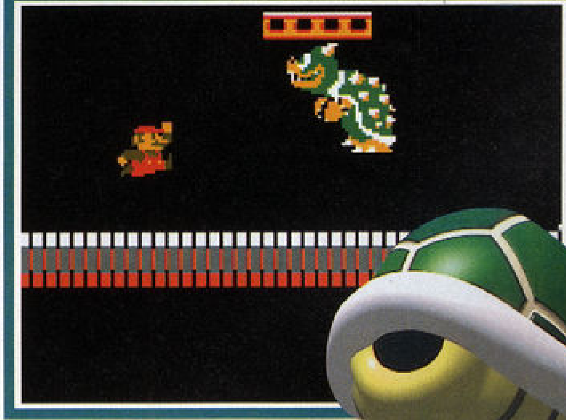


◀ Siamo abituati a vedere il piccolo idraulico in 3D, ma prepariamoci a una sorpresa: in Super Mario Bros DX è piatto come una sogliola.



3 CIAO CIAO BOWSER!

I nemici di fine livello di Super Mario World DX sembrano facili. Azionando l'interruttore che si trova dietro Bowser facciamo crollare il ponte, facendo cadere in acqua il pericolosissimo dinosauro. Il maledetto continua però saltare fuori e a sparare palle di fuoco per vanificare i nostri sforzi.



il giudizio

aspetto

La grafica, che risale al 1984, è datata ma resta un esempio di come creare un gioco visivamente perfetto.

giocabilità

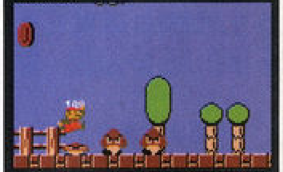
Non c'è niente di meglio. Un alone di perfezione circonda tutto Super Mario Bros DX.

longevità

Possiamo terminare il gioco in breve tempo, ma ci sono tantissimi particolari nascosti da scoprire.

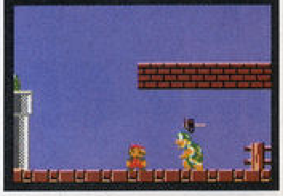
il meglio

Schiacciare tre goomba contemporaneamente grazie alla famosa tecnica "salta-e-rimbalza" di Mario.



il peggio

Provare a superare gli Hammer Brothers senza essere colpiti da una mazza argentata.



Se abbiamo già giocato a Super Mario Bros, non vedremo l'ora di rifarlo sul Game Boy. Se non lo abbiamo fatto, compriamolo subito!

94%

Se ci piace questo proviamo il Super Mario Land originale per il Game Boy per avere un gioco in 2D simile, oppure Wario Land 2.



Rally
CHAMPIONSHIP
Mobil 1
BRITISH RALLY
CHAMPIONSHIP
CONFIDENTIAL
Le emozioni dei piloti, i brividi della gara!
Numerose auto a tua disposizione, 36 circuiti da percorrere e una cosa garantita:
giocando proverai le stesse identiche sensazioni che provano i piloti nella realtà!
RALLY CHAMPIONSHIP, infatti, è il simulatore di rally più realistico e dettagliato in circolazione.
Le auto sono in grado di reagire alle sollecitazioni delle piste e di interagire alla perfezione
con il fondo stradale, le condizioni atmosferiche influenzano in modo
impressionante la tua corsa e l'intelligenza artificiale di questo gioco
ti farà entrare nello spirito di gara come nessun altro...
Allora non rimanere a piedi, procuratelo subito!
167-821177
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98 compatibile, DirectX 6, Pentium 200 con 4 Mb 3Dfx o simile, 32 Mb memoria, Lettore CD-ROM 4X, DirectX scheda sonora compatibile.
Consigliato: come sopra con Pentium II 450 Mhz, 3Dfx (12 Mb), 64 Mb memoria, Lettore CD-ROM 8X.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
Europress
Quality through Innovation
Magnetic Fields
www.leaderspa.it
LEADER
BUONO SCONTO DI
£ 10.000
PER L'ACQUISTO DI
RALLY
CHAMPIONSHIP



G-MAIL

Benvenuti all'appuntamento con la posta

LA PAROLA ALLA MAMMA

Caro Games Master,



Vorrei dire qualcosa a proposito della violenza nei videogiochi. Ho provato giochi come Silent Hill e Resident Evil, ma non per questo mi sono messo a correre per la strada armato di fucile facendo saltare la testa a qualcuno, né ho fatto a pezzi nessuno con una sega a motore; per questo penso che nessun gioco dovrebbe essere vietato ai minori. C'è violenza e violenza, come nel caso di Resident Evil per PC: è consigliato ai minori di 18, ma secondo me Quake è più violento. Gli unici che dovrebbero avere il diritto di decidere sono i nostri genitori.

Marco Dorini, e-mail



Ah... ancora una volta fa capolino l'intricata questione della censura. Sebbene i censori sembrino a volte combinare delle vere cretinate, sconsigliando per esempio Resident Evil ai minori di 18 anni, secondo noi la censura va bene perché impedisce che i bambini più piccoli si prendano dei grossi spaventi per colpa dell'acquisto del gioco sbagliato.



A MAN BASSA

Caro Games Master,

Prima di tutto vorrei dire quanto è favolosa la rivista. Adoro i giochi di calcio e ho notato un paio di piccoli dettagli che non sono ancora stati inseriti in nessuno di questi giochi. Mi riferisco ai falli di mano volontari e ai litigi tra i giocatori. Non sarebbe favoloso poter usare la mano per impedire alla palla di finire in porta come Diego "Mano di Dio" Maradona, con l'arbitro che non fa una piega? Quanto ai litigi, ho notato che in tutti i giochi FIFA, quando si effettua un intervento veramente scorretto, con L1 o R1, il giocatore che lo subisce si limita a rotolarsi in agonia o a protestare con l'arbitro. Se qualcuno facesse interventi del genere su di me, sono sicuro che reagirei. Un'ultima cosa: personalmente penso che il miglior gioco di calcio in assoluto sia Libero Grande per PlayStation: è unico e giocarci è grandioso. Penso che chi gioca veramente a calcio potrebbe perfino migliorare le sue capacità grazie a questo gioco.

Fabio Brusatori, Milano

In realtà, ci sembra di ricordare che ci fosse una mossa tipo 'Mano di Dio' nel vecchio Adidas Predator Soccer per PlayStation. È un gioco pieno di mosse sleali. Comunque sarebbe bello che nei giochi di calcio ci fosse qualche mossa veramente vergognosa. Per esempio, tirare giù i calzoncini a un avversario che si appresta a tirare un calcio di rigore, oppure puntare deliberatamente al basso ventre di uno dei giocatori della barriera. Oltre, naturalmente, al classico scherzo di nascondere le scarpe del nostro amico dopo la partita. FIFA 2000, sei in ascolto?

LODE AGLI SVILUPPATORI

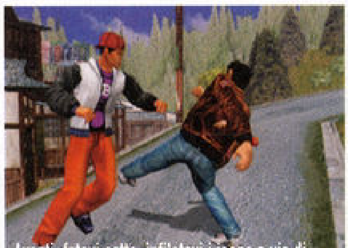
Caro Games Master,



Scrivo per due motivi. Il primo è per ringraziarvi, perché fornite la miglior informazione disponibile sui videogiochi. Il secondo è per dire un paio di cose a quelli che continuano a maledire gli sviluppatori perché non riescono a pubblicare in tempo un determinato gioco. Mi piacerebbe proprio vedere come se la caverebbe questa gente a realizzare un gioco del livello di Metal Gear Solid con il pubblico sempre lì a scocciare... no, non sono uno sviluppatore! Da parte mia, vorrei ringraziare quelli di Capcom, Acclaim, Iguana eccetera per averci regalato dei classici come Resident Evil, Worms e Metal Gear Solid. Queste persone ci danno ore e ore di fantastico divertimento... e quel che più conta, fanno sì che voi di Games Master continuiate ad avere un lavoro!

Roberto Mazza

Sottoscriviamo. I giorni in cui i videogiochi venivano sfornati da qualche bizzarro personaggio chiuso in un capannone sono finiti da tempo. Ogni mese in più che dobbiamo attendere per vedere un titolo completo significa una nuova arma o un livello in più nel gioco: questo perfezionismo andrebbe applaudito, non criticato. Ciò che ci irrita, invece, è quando un gioco già finito, come per esempio WWF Attitude, non viene messo in vendita 'perché non è il momento giusto' o roba del genere. D'accordo, ci fa piacere che rendiate i giochi migliori possibile, ma quando sono finiti sbrigatevi un po' a spedirli nei negozi, no?



Avanti, fatevi sotto: infilatevi i jeans e via di anni settanta!

DILEMMI D'IMPORTAZIONE

Caro Games Master,

Prima di tutto vorrei fare i miei complimenti per l'informazione sul Dreamcast e sulla PlayStation 2: è migliore di qualsiasi cosa fatta dalle altre riviste di videogiochi.

Comunque, ho scritto per chiedere un paio di cose. (1) Dovrei comprare la PlayStation o il Nintendo 64? (2) Se comprassi un Game Boy Color americano, potrei utilizzarvi i giochi europei? (3) In America il Game Boy Color costerebbe meno che qui?

Giovanni De Milato, Napoli

Per decidere se acquistare una PlayStation o un Nintendo 64, ti consigliamo di dare un'occhiata ai titoli disponibili per le due



la lettera del mese

Un circolo vizioso

Caro Games Master

Ah, innocente gioventù! La gente non ha davvero idea di come funzioni il mondo dei videogiochi e continua ad acquistare giochi pirata. Proviamo a immaginare una specie di Sliding Doors... Johnny il programmatore lavora duro e mette insieme un capolavoro di videogioco. Lo vende quindi a Fred il negoziante, che lo vende a sua volta a un cliente. Fred il negoziante trattiene una parte del denaro e dà il resto a Johnny. Perciò... (1) Fred il negoziante è felice. Johnny usa il denaro per produrre giochi sempre più belli. Oppure... (2) Fred vende una copia del gioco a Bill il pirata, che lo copia su CD più scadenti ed economici e li vende a 30.000 lire ciascuno. Nel frattempo, Johnny non può permettersi di produrre un nuovo gioco. Perciò, cosa si può fare? Smettere di produrre giochi o farne uno nuovo e venderlo a prezzo gonfiato? È un circolo vizioso, ragazzi. Se tutti comprassimo giochi originali, il prezzo rimarrebbe invariato. Se compriamo giochi pirata perché gli originali costano troppo, le case produttrici di questi giochi fanno meno profitti e saranno costrette ad aumentare i prezzi. Se la cosa continuerà così, finiranno per non esserci più giochi da copiare.

Paolo Celsi

console e di scegliere quella che ha i giochi che preferisci. Preferisci Gran Turismo, Tekken e Final Fantasy 7 (PlayStation) o Mario 64, Goldeneye e Zelda (Nintendo 64)? Sono tutti favolosi. A te la scelta.
Il Game Boy Color e i relativi giochi sono uguali in tutto il mondo, perciò qualsiasi gioco funziona su qualsiasi Game Boy Color. Perché non è così anche per tutte le altre console?
Quanto al prezzo, puoi star certo che in America sarà molto più basso: è così per tutti gli accessori elettronici. Perciò ti conviene prenderne uno, la prossima volta che capiterai laggiù.

È UN SOGNO

Caro Games Master,
Dopo aver provato il Dreamcast posso dire solo una cosa: è fenomenale! Voglio dire, la grafica è splendida, i giochi sono fantastici, la giocabilità è grandiosa e chi più ne ha più ne metta. Bel colpo, Sega. All'inizio ero un po' scettico a proposito del Dreamcast: pensavo che sarebbe stato come il Saturn. Dopo averlo provato, però, ho cambiato davvero idea. Perciò vorrei dire a tutti gli scettici del Dreamcast: non giudicatelo prima di averlo provato. Sebbene sia già stata annunciata l'uscita della PlayStation 2, questa dovrà veramente essere qualcosa di speciale per avere qualche possibilità.
Riccardo Volpi

Ottimo. Ne vedremo molte altre di lettere come questa. Prima di averlo visto in azione, togliamoci dalla testa di criticare il Dreamcast. Stanchi della PlayStation e del Nintendo 64? Vorremmo tanto una nuova console ma non vogliamo aspettare il 2001 per averla? Proviamo il Dreamcast.



ROBA SENZA SENSO

Caro Games Master,
Non ho mai avvertito la necessità di scrivere a voi o a qualsiasi altra rivista, ma questa volta avete veramente esagerato. Ho da poco acquistato un Dreamcast e, sebbene siate molto informati, devo dire che non siete molto svegli. Per esempio, House of the Dead 2 è uno dei migliori giochi che abbia mai provato: secondo me è perfetto a livello di sala giochi. Ci ho giocato e ci giocherò ancora per un sacco di tempo: è decisamente difficile, specie al livello di difficoltà Very Hard. Avete detto che Blue Stinger è troppo corto e gli avete dato un 71%. Metal Gear Solid era ancora più corto ma gli avete dato un 94%. Sono d'accordo con voi: Metal Gear Solid è un gioco pazzesco. L'ho comprato il giorno stesso in cui è uscito in America. Perché, però, dare un voto così misero a Blue Stinger? Probabilmente non pubblicherete la mia lettera, ma dovevo sputare questo rospo. Grazie per l'attenzione.
Daniele Castellanza



Dobbiamo spezzare una lancia in difesa del giudizio di 71% da noi assegnato a House of the Dead 2. Certo che è a livello di sala giochi. Certo, ci abbiamo messo due giorni interi per completarlo: ma da allora non lo abbiamo più toccato. È splendido da vedere e anche divertente, ma è un gioco davvero troppo semplice. Anche Metal Gear Solid era breve, ma almeno metteva alla prova la nostra materia grigia e ci teneva incollati per tutta la sua durata. Altro che 'Oh, guarda, arriva un altro zombi...'. Abbiamo reso l'idea?

GLI ATTREZZI DEL MESTIERE

Caro Games Master,
Scrivo per discutere del problema dei giochi pirata e di importazione. I giochi di importazione sono di qualità superiore rispetto ai giochi PAL: per esempio, sono più veloci e quindi hanno una grafica più fluida. Non credo però che si dovrebbe modificare la PlayStation; se uno è talmente appassionato da procurarsi giochi di importazione dovrebbe esserlo abbastanza da procurarsi anche una console di importazione. Altrimenti significa che siamo poveri, ma in questo caso non potremo permetterci i prezzi gonfiati dei giochi di importazione o che vogliamo rovinarci acquistando giochi pirata, che sono illegali, di bassa qualità e impossibili da rivendere. Inoltre, ho un Dreamcast di importazione e vorrei acquistare Shenmue in futuro, ma, dal momento che si tratta di un gioco di ruolo, acquistarne una copia giapponese non mi sembra una buona idea. Preferisco non mettere le mani dentro il mio Dreamcast se posso evitarlo, perciò volevo sapere: potrei utilizzare una copia NTSC americana? Altrimenti, come ultima risorsa, esiste una modifica da NTSC a PAL che mi consenta di usare i giochi PAL oltre ai miei giochi giapponesi?
Massimiliano Tonnini

Secondo noi di Games Master, se qualcuno vuole acquistare una console giapponese o americana con relativa alimentazione e comprare giochi di importazione, non c'è niente di male. Giochi velocissimi a tutto schermo, spesso disponibili con mesi di anticipo rispetto alle versioni europee. Tanto meglio. In ogni caso, modificando la console si rischia di scassarla, perciò sconsigliamo di farlo. Quanto ai giochi pirata, rimandiamo a un'altra lettera sull'argomento pubblicata su questo numero. Il tuo Dreamcast di importazione funziona esattamente come tutte le altre console importate. Puoi cioè utilizzare giochi prodotti nello stesso paese da cui proviene la console, ma nessun altro, almeno senza utilizzare qualche accessorio per il momento non disponibile. Non appena sapremo di più sull'argomento, lo comunicheremo.

GENTE SUPERATA

Caro Games Master,



Scrivo anch'io sulla solita guerra delle console. Sono abbastanza fortunato da possedere un Nintendo 64, una PlayStation e un PC: sono tutte e tre macchine favolose, con capacità fantastiche.



Diciamo le cose come stanno: finora tutte le console hanno fallito. Ognuna di loro ha tentato di presentarsi come la console con la migliore collezione di giochi, ma ognuna ha mancato il bersaglio sotto qualche aspetto. Per esempio, il Nintendo 64 non può ancora contare su un gioco di corse degno di questo nome o su un picchiaduro all'altezza di Tekken. La PlayStation, d'altro canto, manca di un platform veramente bello e il Saturn non ha mai avuto sparatutto decenti se non uno, ovvero Quake, che tutto sommato non era nulla di speciale a paragone della versione per Nintendo 64. Allo stesso modo, possiamo stare certi che anche Dreamcast, PlayStation 2 e N2000 diventeranno gli Atari di domani. Spero di aver chiarito il mio punto di vista.
Stefano Romani

Certo che l'hai chiarito, ma è un punto di vista che vale fino a un certo punto! Naturalmente nessuna console sarà mai "la migliore del mondo per sempre", ma questo ti autorizza forse a cominciare già a parlar male di PlayStation 2 ed N2000? Saranno entrambe console spettacolari! È vero che ogni console ha ottimi giochi che mancano a tutte le altre, ma questo non fa che rendere ancora più ricco il mondo dei videogiochi, non credi?

in breve

Le cartucce costano

Caro Games Master
Mi sono appena comprato un Nintendo 64 e mi chiedevo se potete spiegarmi perché i giochi per Nintendo 64 costano tanto di più rispetto a quelli per PlayStation.
Un'altra cosa: sembra che i giochi per PlayStation in vendita siano di più.
Perché?
Massimo Crivello

La produzione di un CD per la PlayStation costa una stupidaggine rispetto a una costosa cartuccia piena di circuiti. In Europa, inoltre, ci sono più PlayStation che Nintendo 64: sono circa 4 volte di più.

Con buona pace dell'ST

Caro Games Master
Potrà sembrare una domanda stupida ma ho un Atari ST e mi chiedevo se è possibile che sia affetto dal virus del millennio...
Adriano Merli

No, ma sicuramente risentirà invece del trascorrere del tempo: con il passare degli anni diventerà sempre più antiquato e ridicolo.

Un passo indietro

Caro Games Master,
Per la PlayStation 2 usciranno giochi specifici o saranno compatibili con entrambe le console?
Sarà possibile usare i giochi della PlayStation 2 sulla PlayStation?
Cristina Dandi

I nuovi giochi per la PlayStation 2 gireranno solo sulla PlayStation 2, mentre i vecchi giochi per PlayStation funzioneranno anche sulla nuova console.

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

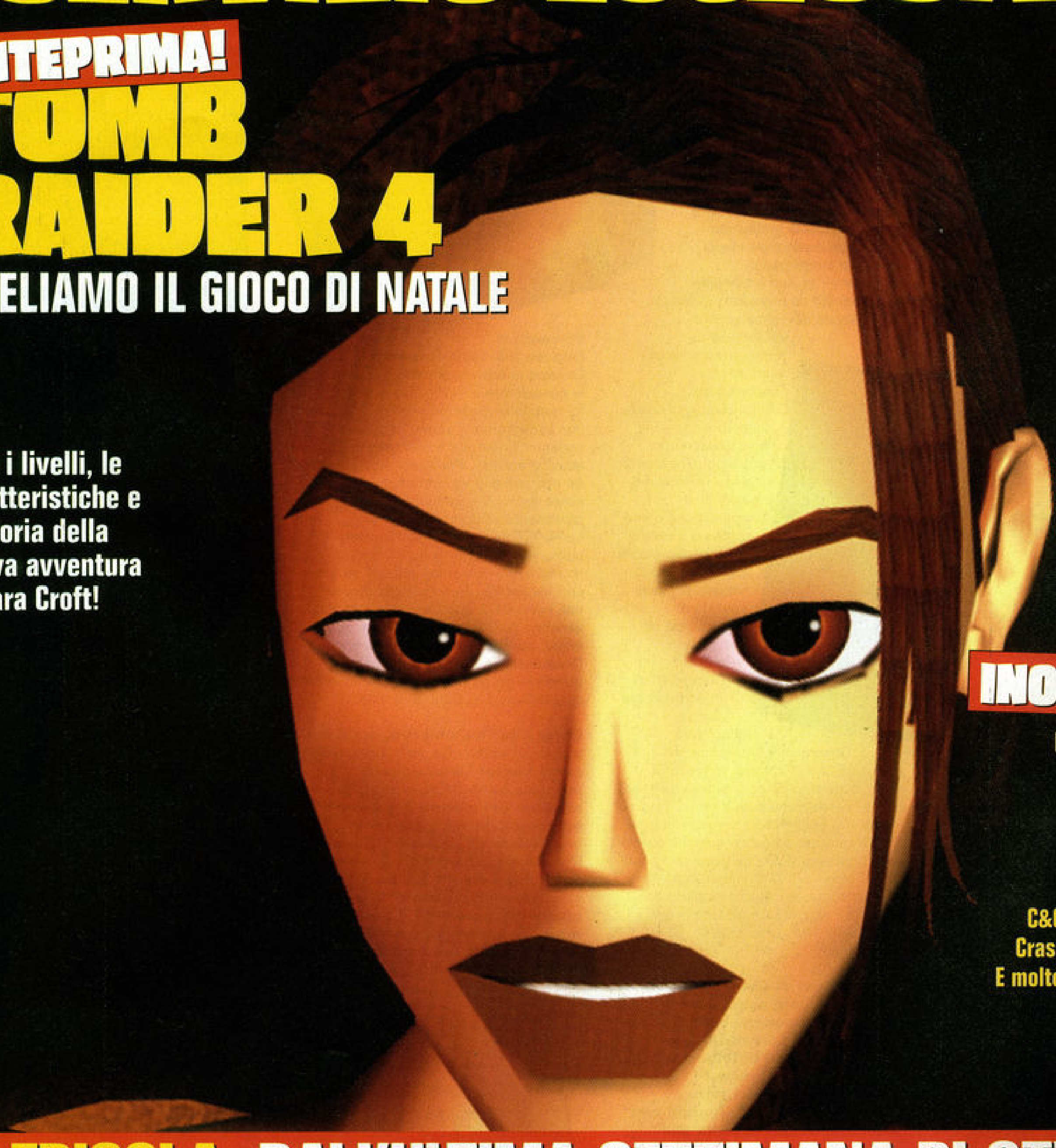
SUL PROSSIMO NUMERO

GamesMaster

SERVIZIO ESCLUSIVO!

ANTEPRIMA! TOMB RAIDER 4

SVELIAMO IL GIOCO DI NATALE



Tutti i livelli, le caratteristiche e la storia della nuova avventura di Lara Croft!

INOLTRE!

- Hybrid Heaven
- G-Police 2
- FIFA 2000
- Shadowman
- Pokemon
- X-Files
- C&C: Tiberian Sun
- Crash Team Racing
- E molto altro ancora!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI OTTOBRE


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Internet
Home cinema
Games
® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl
Vivi l'emozione
SoundWorks
FourPointSurround
FPS2000 Digital
Sound
Blaster Live!
Player 1024
Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.
Live the experience
CREATIVE®
WWW.CREATIVE.COM
Vi aspettiamo al pad. 25
dal 30/9 al 4/10
smau